

ANTA GAMERS

N.53 LUGLIO-AGOSTO 2025

**RETROEDICOLA
INTERVISTA A
SENSIBLE SOFTWARE**

The background of the cover is a cinematic image from the movie Blade Runner. It shows a man in a dark, heavy coat standing with his back to the camera, looking out over a futuristic, rain-soaked city at night. Neon lights in various colors (blue, red, yellow) illuminate the scene, reflecting on the wet pavement. In the distance, a car with its headlights on is visible, driving through the rain. The overall atmosphere is dark and moody.

BLADE RUNNER

**IN QUESTO NUMERO :
INTELLIVISION TENNIS - FREEWAY
MICROPROSE SOCCER - POPULOUS - SUPERMAN 64**

ANTAGAMERS

Le pagine che avete virtualmente tra le mani sono state realizzate grazie alle donazioni dei seguenti "Antagamers"

CARLO T, DANIELE PINCHERA,
LUCIANO ZENI, STEFANO PICCINNI
ROBERTO DE DOMENICI, PIERO

e

Alessandro Socci, Daniele,
Davide Gambacciani, Fabrizio Lodi,
Francesco Anedda, Leonardo Moro Moretti,
Roberto Barabino, Roberto Lari,
Roby, Beppe, Ciro, Costantino Apostolakis,
Fabio Talpone, Luca, Lupman84,
Mario Ciciotti, Matteo Scheda,
Maurizio Faccin, Paolo Panzarasa

Un ringraziamento particolare a
www.retroedicola.com
Gameplay Retrogame World
Il gruppo Facebook
"Il Tempio dei Videogames"

PARLIAMONE!

Bentornati carissimi lettori di Antagamers,

Per una volta permettetemi di trascurare gli articoli presenti su questo numero per concentrarci su ciò che sta (letteralmente) dietro di loro... cioè le immagini che fanno da “sfondo” alle nostre “retro recensioni”. Quando iniziai questa rivista nel 2019 trovare sfondi per alcuni titoli trattati era molto difficile e il più delle volte questo discorso valeva anche per l'immagine di copertina. A volte gli artwork di quel determinato gioco erano parziali, sgranate o, nella peggiore delle ipotesi, introvabili. Per tale motivo nei primi numeri preferii non inserire sfondi agli articoli, mentre le copertine erano, lo ammetto, sempre un incubo da realizzare.

Con il tempo la situazione è un po' migliorata, prendendo confidenza con strumenti grafici e piccoli trucchi che mascheravano le problematiche sopra descritte e, laddove necessario, rassegnandomi ad utilizzare immagini “generiche” o artwork amatoriali disponibili in rete (cercando, laddove possibile, di citarne la fonte).

Con l'arrivo delle intelligenze artificiali generative (e con il loro continuo affinarsi) la situazione è molto cambiata: gli strumenti IA mi hanno permesso di aumentare la definizione di vecchie immagini, eliminare scritte e loghi, ampliare lo spazio ai margini in maniera coerente con l'immagine stessa... insomma, hanno reso molto più gestibile questo processo, con semplicità e in una maniera sempre più efficace.

Tutto questo preambolo per dire che, in tutto questo, non avevo ancora trovato piena soddisfazione nel far creare immagini da zero che potessero essere utilizzate anche solo come sfondo. Intendiamoci, gli strumenti c'erano già da tempo, ma quello che per me ha sempre fatto la differenza è che una tecnologia fosse facilmente accessibile per poter essere considerata “utile”. E così, avendo la necessità di trovare uno sfondo per Freeway (diciamolo, non è facile trovare una immagine di una gallina che attraversa una autostrada), ho chiesto a Copilot di generarne una con stile e dimensione ben definiti e... il risultato mi ha molto soddisfatto. Così ho fatto lo stesso per Populous e anche per il Tennis Intellivision.

Risultato: tutte immagini utilizzabili già al primo tentativo e, devo dirlo, anche molto efficaci, tanto che quella dedicata al gioco Bullfrog ha rischiato seriamente di finire in copertina.

Insomma, è innegabile che dal febbraio 2019 il mondo intorno ad Antagamers sia parecchio cambiato e che queste IA, spesso tanto demonizzate, possano essere una risorsa validissima se utilizzate con criterio e nei giusti contesti!

Ora non mi resta che augurarvi, come sempre, una buona lettura!

Massimiliano Conte

PS: Se avete piacere potete vedere gli sfondi IA “integrali” in [questo post](#) della pagina Facebook di Antagamers

IN QUESTO NUMERO...

1980	TENNIS	INTELLIVISION
1981	FREEWAY	ATARI VCS/2600
1988	MICROPROSE SOCCER	COMMODORE 64
1989	POPULOUS	AMIGA
1997	BLADE RUNNER	WINDOWS
1999	SUPERMAN	NINTENDO 64
	- THE NEW ADVENTURES -	

01	EVERSPACE	TODAY
03	V RISING	FBS CORNER
05	RESIDENT EVIL VILLAGE	FBS CORNER
07	INTERVISTA A	RETROEDICOLA
	SENSIBLE SOFTWARE	
	da Zzap! n.47 luglio 1990	
15	ARRETRATI	
17	SCATOLE BRUTTE DA TAIWAN	

ANTA
GAMERS

IL GIUDIZIO FINALE

**ANTA
GAME**

Alla fine di ogni gioco che troverete in questo numero ci sarà uno spazio come questo all'interno del quale vedrete un giudizio che cercherà di riassumere se il titolo merita di essere giocato anche oggi.

Le domande a cui idealmente dobbiamo rispondere sono le seguenti:

- Il titolo ha retto bene lo scorrere degli anni?
- E' talmente ben fatto che potrebbe piacere anche ai nostri figli?
- Si adatta alle necessità di un quarant'enne che ha sempre meno tempo da dedicare ai videogiochi?
- Se non lo avete mai giocato, è il caso di provare a recuperarlo?

I giochi migliori potranno poi venire premiati da due medaglie ben precise:

**ANTA
SILVER**

Un titolo da recuperare per gli appassionati del genere e/o di quella particolare epoca storica. Per quanto bello, gli altri potrebbero rimanere con questa lacuna ludica per dedicarsi ad altro più vicino ai loro gusti.

**ANTA
GOLD**

Un titolo che ha fatto storia: una pietra miliare che ogni appassionato di videogame dovrebbe giocare almeno una volta nella vita! Non ci sono generi, anni e piattaforme preferite che tengano. Ancora oggi è un gran gioco

Sia ben chiaro: un gioco che **non guadagna** questi riconoscimenti potrebbe essere comunque un gioco valido, ma qualcosa non gli permette di raggiungere l'eccellenza. Potreste comunque trovarlo meritevole di attenzione se appartiene al vostro genere preferito.

Attenzione però... se trovate la seguente "onorificenza" state ben distanti da quel programma!

**ANTA
GAMERD**

Come potete intuire dal nome, l'Anta-Gamerd è la medaglia che assegno ai giochi davvero brutti, così brutti da essere tranquillamente accostati al concime per campi (che però, a differenza di questi programmi, ha una sua utilità). Guadagnare questa medaglia non è facile: programmazione, giocabilità, comparto grafico e parte sonora devono essere ad un livello talmente infimo da risultare imbarazzanti. Questi giochi sono da provare qualche minuto solo per farsi una sghignazzata e per capire quanto possa essere usato male quello specifico hardware.

facebook

Cari AntaGamers, quando vedete questo riquadro vuol dire che tocca a voi!

Infatti questo spazio delle recensioni conterrà i commenti più interessanti e simpatici emersi dai post pubblicati sulla pagina Facebook di AntaGamers.

PS: Laddove necessario i commenti potrebbero venire accorpati o modificati senza alterarne, però, il significato.

In questi riquadri vado a commentare come quel determinato gioco venne recensito dalla carta stampata dell'epoca per capire come il titolo venne **accolto**: fu compreso appieno? Fu sottovalutato o sopravvalutato?

Quando possibile comparerò varie recensioni e vi dirò se quella determinata testata riuscì a valutare correttamente il gioco o se, al contrario, diede consigli sbagliati ai videogiocatori di allora, tipo elogiare un titolo mediocre o non rendersi conto del valore di un grande classico.

Sarà una specie di recensione delle recensioni, insomma! ;)

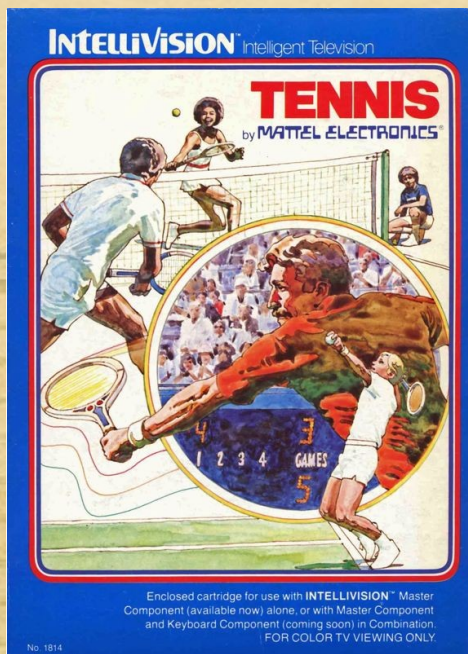
Note Legali

Tutti i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari; marchi di terzi, nomi di prodotti, nomi commerciali, nomi corporativi e società citati possono essere marchi di proprietà dei rispettivi titolari o marchi registrati da altre società e sono stati utilizzati a puro scopo di analisi storica e di informazione, sempre a beneficio del possessore e senza alcun fine di violazione dei diritti di Copyright vigenti.

Tutte le informazioni ed i contenuti (testi, grafica ed immagini) riportati senza fonti sono, al meglio della nostra conoscenza, di pubblico dominio; se, involontariamente, è stato pubblicato materiale soggetto a copyright o in violazione alla legge si prega di comunicarlo e provvederemo immediatamente a rimuoverlo.

Per qualsiasi comunicazione potete scrivere al seguente indirizzo:

antagamers99@gmail.com



di Massimiliano Conte

Visto che nello scorso numero si è parlato del tennis nella forma assunta in due cartucce per Atari 2600, andiamo un po' a vedere come se la cavava questo sport sulla console rivale Intellivision di Mattel!

Ok, come accennato anche nell'articolo di Mattia,

quando si parla di tennis nei videogiochi, è impossibile non pensare a Pong come al capostipite di questo genere: due barre, una pallina e un'idea che ha praticamente inventato lo sport elettronico. Ma nel 1980, con Tennis per Intellivision, Mattel fece davvero un salto enorme, trasformando quella primitiva astrazione in qualcosa che, per l'epoca, sembrava una partita vista in televisione (anche se con un po' di sana immaginazione).

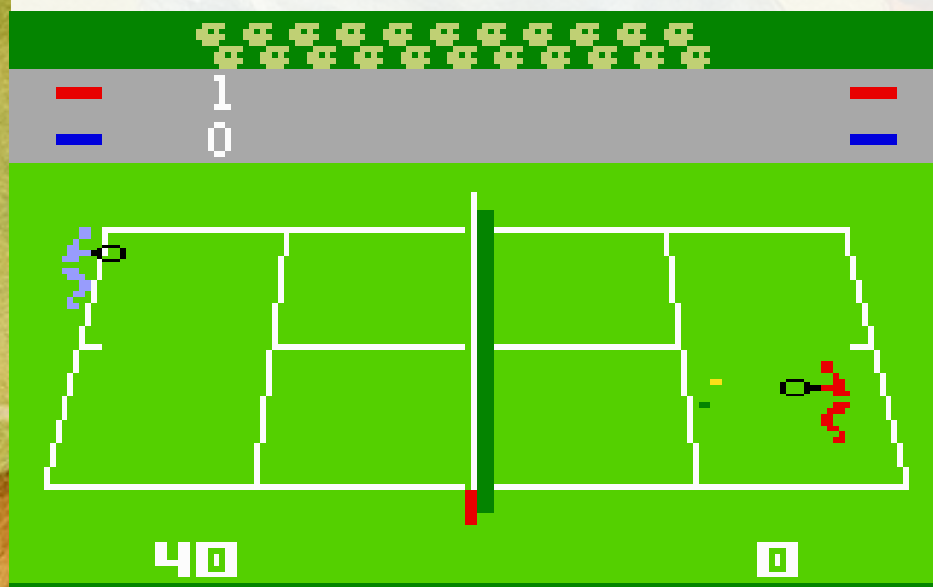
Già... all'accensione la grafica era di certo la prima cosa che colpiva lo spettatore: i giocatori infatti erano grandi sprite colorati che si muovevano in modo sorprendentemente fluido, con animazioni che cercavano di riprodurre i movimenti reali dei tennisti. In più, sullo sfondo, c'era addirittura un pubblico stilizzato le cui teste seguiva-

no la traiettoria della palla, un dettaglio che nel 1980 era pura magia visiva. Da notare anche che l'inquadratura del campo di gioco era laterale, una scelta che in effetti risulterà in controtendenza rispetto alla più classica visuale di "fondo campo" che sarebbe stata utilizzata dalla concorrenza (non solo Atari e Activision, ma anche Colecovision e Creativision).

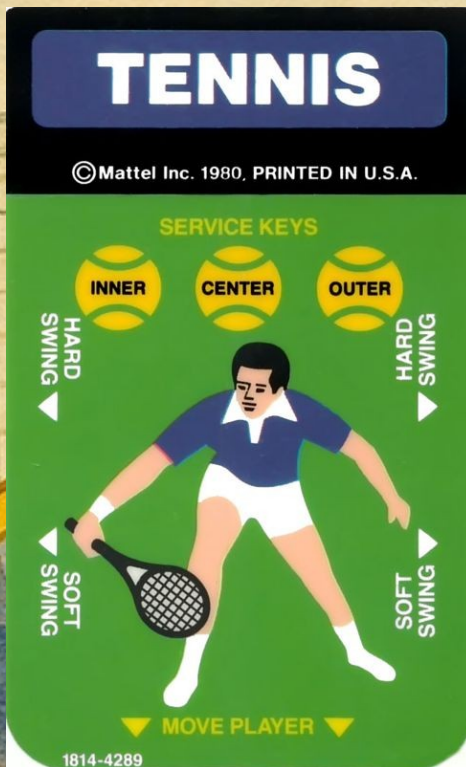
Il gameplay era molto più profondo di quanto ci si potrebbe aspettare da un titolo così datato. Prima di servire si poteva scegliere la direzione del colpo – interno, centrale o esterno – e decidere se tentare una battuta potente o una più sicura, con il rischio che la prima finisse a rete o la seconda fuori. Durante lo scambio, il tempismo con il quale si colpiva la pallina e la posizione del giocatore determinavano l'angolo e la forza del colpo, e non mancavano situazioni come palle in rete, colpi fuori campo o "let" quando la palla toccava il nastro ma ricadeva comunque in campo.

Insomma, Tennis della Mattel era un gioco che, pur restando immediato, richiedeva un minimo di

40 a 0 per il blu, ma il primo game è andato al rosso. Il gioco riproduce al meglio non solo i punti di questo sport, ma anche tutte le sue regole.

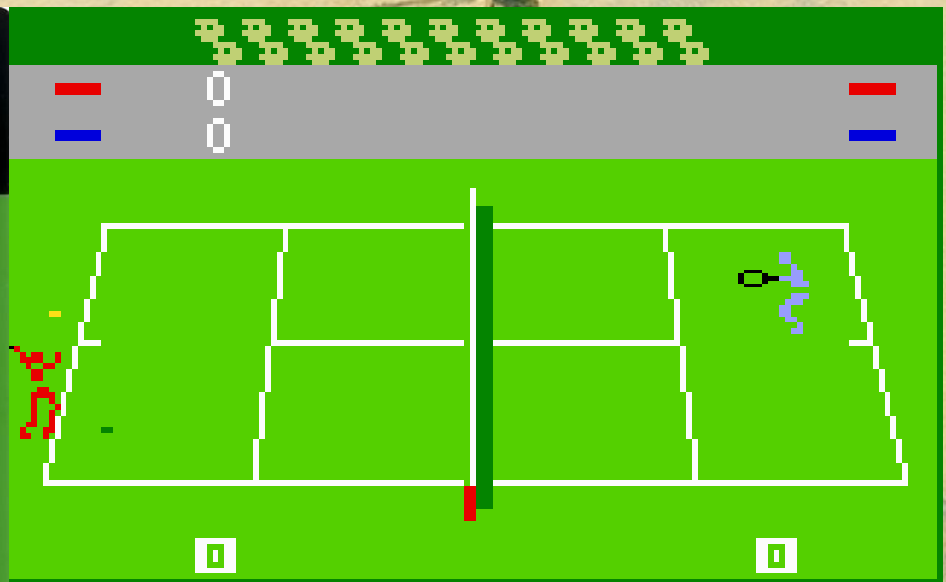


ATARI VCS/2600



La overlay da applicare al controller ci permette di vedere che i comandi relativi alla battuta erano posti sul tastierino numerico.

sensibilità e precisione, e questo lo rendeva molto più vicino al tennis reale rispetto a qualsiasi altra proposta dell'epoca. C'erano quattro velocità selezionabili, così da adattare la sfida alle abilità dei giocatori. Il plurale non è un caso: come molti titoli dell'epoca il gioco era pensato esclusivamente come sfida per due esseri umani, non disponendo di alcuna IA che potesse prendere il controllo di uno dei due tennisti. Insomma, perfetto per le sfide in salotto con amici e parenti, ma inutilizzabile in solitaria.



Il rosso, al servizio, assume una posa plastica da tramandare ai posteri.

Tennis fu senza dubbio uno dei titoli con cui Mattel cercò di dimostrare la superiorità tecnica della propria console rispetto all'Atari 2600.

Il manuale di gioco, lungo e dettagliato, non solo spiegava i comandi ma insegnava anche le regole ufficiali del tennis, segno di quanto il progetto fosse pensato per essere educativo oltre che divertente.

Insomma, i programmatori interni di Mattel Electro-

tics, noti come "Blue Sky Rangers", in un'epoca in cui il concetto di simulazione sportiva era ancora in fasce, riuscirono a far percepire ai giocatori di allora la sensazione di essere davvero su un campo da tennis, segnando un passo avanti enorme rispetto al minimalismo di Pong e dimostrando che questa forma di intrattenimento stava evolvendo anche all'interno delle mura domestiche. ■

ANTA GAME

Intellivision straccia, in anticipo, la concorrenza proponendo una interpretazione del tennis accurata e, per i limiti dell'epoca, anche molto "simulativa". Le regole del tennis ci sono tutte, le variabili nel servizio e nella risposta anche, tutti elementi che rendono le sfide imprevedibili ed avvincenti. Siamo, insomma, su un altro pianeta rispetto ai titoli offerti successivamente su VCS/2600, più semplici ed intuitivi, ma anche molto meno "appaganti". L'unico vero limite del gioco rimane la necessità di avere un secondo essere umano accanto per poter avviare una partita. Un peccato, visto che, al giorno d'oggi, ciò preclude la possibilità di utilizzarlo e riscoprirlo con una sessione di retrogaming in solitaria. Ma in fondo, da un videogioco del 1980 non si poteva (e non si può) davvero chiedere di più.

ACTIVISION™ PRESENTS **FREEWAY™**

VIDEO GAME CARTRIDGE



FOR USE WITH THE
ATARI® VIDEO COMPUTER SYSTEM™

Mattia "HAL9000" Tenco

Freeway è uno di quei titoli che, pur avendo un concept semplicissimo, ha qualcosa che riesce a conquistare il giocatore e che, all'epoca, era capace di incollarti al joystick con la stessa intensità con cui il catrame incolla una gomma d'auto d'estate. Uscito nel 1981 su etichetta Activision, questo gioco

è spesso liquidato come una sorta di "Frogger senza stagno".

E, a ben vedere, questo non è certo un insulto... anzi, in piena guerra di cloni, Freeway sembrava dimostrare (capirete poi il perché di quel "sembrava") quanto Activision sapesse prendere un'idea già vista ripulendola, ottimizzandola e facendola scorrere in maniera liscia su un hardware limitato e molto difficile da maneggiare.

Ma che cosa si fa esattamente in questo gioco? In Freeway il giocatore controlla una coraggiosa gallina il cui unico obiettivo è attraversare una autostrada a dieci corsie piene di traffico, dal fondo alla cima dello schermo spostandosi solo avanti ed indietro (nessun passo laterale è infatti concesso al pennuto in oggetto): qui si

tratta solo di tenere il becco basso e far girare le zampe!

Con il selettore di difficoltà su B ogni volta che, sfortunatamente, la povera gallina viene colpita da un'auto, viene semplicemente spinta indietro di qualche metro. Posizionando il selettore di difficoltà su A tornerà invece all'inizio del percorso, rendendo decisamente più difficile fare punteggi alti.

Niente vite, niente timer visibile: si gioca a tempo fisso, cercando di fare più attraversamenti possibili prima dello scadere dei 2 minuti e 16 secondi (un tempo ricorrente in molti giochi del VCS/2600). L'unico indicatore relativo al timer è dato dallo stesso punteggio che, a 10 secondi dalla fine, comincia a lampeggiare.

La parte migliore del gioco, però, si può sperimentare nella competizione con un avversario umano collegando un ulteriore joystick e attivando così anche la seconda gallina presente a schermo.

Se da soli il gioco oggi rischia di venire a noia abbastanza in fretta, in due (come spesso accade nei titoli di quel periodo) la sfida assume contorni molto più divertenti e ne aumenta la longevità.

Una sfida tra due giocatori in un livello senza camion.



ATARI VCS/2600

Qui le cose si fanno serie: auto, camion e velocità diverse rendevano la sfida molto più impegnativa

Il titolo presenta inoltre 8 diversi scenari di traffico contro i quali confrontarsi. E' giusto segnalare che allora solo i livelli 3 e 7 risultavano utili ad ottenere, nel gioco singolo, la "toppa" regalata da Activision ai migliori giocatori, che in questo caso dovevano raggiungere i 20 attraversamenti per poter richiedere questo piccolo premio (ma tanto ambito dai collezionisti oggi).

A scrivere il codice di Freeway troviamo David Crane, programmatore che non è certo sconosciuto agli appassionati di questa console e del quale, come è facile intuire, abbiamo già tessuto le lodi in più di una occasione su queste pagine.

Con questo Freeway, Crane dimostra che già dal 1981 conosceva i tempi del processore 6507 come le tasche del suo giubbotto: il movimento dei veicoli è perfettamente sincronizzato, i pattern sono chiari ma non banali, l'audio racchiude un rumore dei motori ed effetti sonori pulitissimi e ben distinguibili, tra i quali si fa notare un clacson davvero convincente. E se questo non basta, pensate che il tutto è racchiuso in una cartuccia da

soli 2K di memoria.

Sì, avete letto bene: due kilobyte. Un quantitativo che è inferiore a molte delle icone presenti sul vostro desktop (solo la mia di Edge, ad esempio, pesa 2,22 K!).

A volte ci si dimentica come a quei tempi si riuscisse a far stare in un quantitativo di memoria simile tutto un gioco con logica, grafica, suoni che, ancora oggi, sono in grado di intrattenerci.

Ma passiamo ora ad affrontare un tema già accennato, cioè la palese somiglianza di Freeway con Frogger.

L'arcade giunse nelle sale giochi proprio nel 1981, ma in varie occasioni Crane stesso ha chiarito che quando cominciò a lavorare a questo gioco, il coin op di Frogger non era ancora stato distribuito nelle

sale giochi.

La reale ispirazione gli venne invece durante il Consumer Electronics Show di Chicago, vedendo un uomo tentare di attraversare la trafficatissima Lake Shore Drive all'ora di punta.

E' innegabile comunque che i due titoli abbiano un concept paragonabile, quindi perché non dare un occhio anche alla conversione ufficiale di Frogger arrivata su VCS/2600



Chi non ambiva al prestigioso titolo della Fondazione "Save The Chicken"?





Giusto per ricordare la versione Parker di Frogger, spesso accostato a questo Freeway, ma simile ad esso solo per una curiosa coincidenza.



E visto che ne abbiamo parlato nell'articolo, mostriamo anche una foto della versione Supercharger: non male cosa si potesse fare con tanta memoria in più a disposizione del VCS/2600!

l'anno successivo e pubblicata da Parker Brothers? A ben vedere le differenze nel gameplay non sono poche: Frogger non è solo diviso in due fasi (strada e fiume), ma permette anche il movimento laterale, ha le canoniche vite e un certo numero di "basi" nelle quali far arrivare la propria rana (tutte da occupare progressivamente). Freeway è molto più semplice e punta alla pura immediatezza. Sul piano tecnico, Freeway riesce a muovere numerosi veicoli di dimensioni diverse, con un frame rate regolare e un'ottima leggibilità visiva, senza evidenti sfarfallii. Frogger per 2600, invece, soffre di limiti più evidenti e di una disposizione grafica a volte "incerta" nei contorni, complice la maggiore complessità degli sprite e della scena. E poi c'è la chicca: la ver-

sione Starpath Supercharger di Frogger, caricata da cassetta su hardware potenziato (inserito come una cartuccia nella console), che offriva sprite più definiti, movimento più fluido e un fiume visivamente più vicino alla versione arcade. Ovviamente gioca in un altro campionato e la citiamo solo per completezza: azzardare paragoni sarebbe come confrontare una bicicletta pieghevole con una bici elettrica. In Freeway, con 2K di memoria, il margine per effetti grafici era ridotto all'osso: il VCS non aveva un frame-buffer, e ogni riga dello

schermo veniva generata "al volo" dal codice, ciclo per ciclo: la sfida era quella di disegnare e aggiornare veicoli di dimensioni diverse, mantenendo una corsia ordinata e colori leggibili, senza far "sfarfallare" gli sprite.

Una sfida che credo si possa dire vinta da David Crane che regalò a possessori di questa console un titolo pulito e divertente, perfetto per intrattenere amici e famiglie con veloci ed appassionanti partite. ■

ANTA GAME

Freeway, appena uscito, era il tipico gioco da "un'altra partita e poi spengo", ma il "poi" arrivava un'ora dopo. Il gameplay immediato, la perfetta curva di difficoltà (data dai vari scenari presenti) e la possibilità di giocare in due contemporaneamente, lo rendevano decisamente divertente per quell'epoca. E ancora oggi può rivelarsi sorprendentemente divertente nella sua versione per due giocatori umani: semplice, immediato e sfidante. La sua incarnazione in singolo è invece invecchiata maluccio e risulta fine a se stessa, figlia davvero di un'altra epoca!

ATARI VCS/2600

VIDEO Giochi

Massimiliano Conte

A febbraio 1983, nel secondo numero di Video Giochi, troviamo un articolo dedicato a Freeway della Activision, titolo evidentemente considerato una novità nel panorama nazionale, nonostante fosse sul mercato USA da più di un anno.

All'inizio viene subito accostato a Frogger come tipologia di gioco (anche se oggi sappiamo che David Crane non si ispirò ad esso per crearlo) e, erroneamente, viene indicato che ogni partita dura *circa 2'40"* - che in realtà sono invece *2'16"*.

Leggendo l'articolo vi accorgerete di altri passaggi non esattamente corretti, come l'indicazione che posizionando il commutatore su B *"perderete soltanto una o due galline"*, frase che non ha alcun senso, visto che non esistono vite ma che, con quella modalità, si retrocede *"solo"* di una o due corsie se la gallina viene investita (che è forse ciò che intendeva chi ha scritto questo articolo).

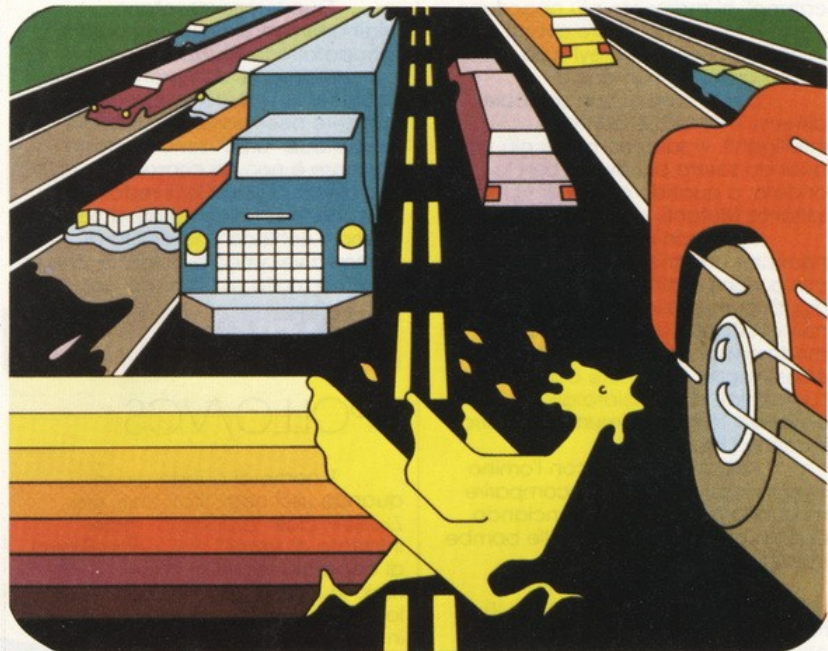
Curioso anche il consiglio di sfidare gli amici in due round scambiandosi i controller e sommando i punteggi, in quanto la gallina di destra sarebbe avvantaggiata rispetto a quella di sinistra dal senso di marcia delle cinque prime corsie.

In tutta onestà non ho ben chiaro il perché visto che avendo esattamente 5 corsie in un senso e 5 corsie nell'altro la difficoltà per entrambi dovrebbe essere la stessa. In conclusione il titolo richiede pazienza, ma la sua semplicità lo rende un gioco adatto anche a chi non ha mai provato un videogioco in vita a sua (e all'epoca non erano pochi!).

Piccola nota finale: non è presente alcuna foto del gioco nell'articolo,

situazione (antipatica) che talvolta accadeva su questa rivista. ■

attraversare più volte l'autostrada. Se giocate da soli, potete cercare di migliorare il vostro record, oppure di studiare dei tempi e delle



FREEWAY

ACTIVISION/VCS

Questo gioco della Activision ricorda molto il più famoso Frogger, visto nei bar, di cui abbiamo parlato nello scorso numero. Freeway, ovvero autostrada, è un gioco davvero ottimo poiché, ad una grafica e ad un sonoro perfetti, unisce una semplicità assoluta sia concettuale che manuale.

Si può giocare da soli o in due, infatti le galline che compaiono sullo schermo sono comunque due. Ogni giocatore ne manovra una per mezzo del comando a leva (joystick).

Il gioco consiste nel condurre la propria gallina al di là dell'autostrada attraversando dieci corsie dove il traffico è variamente intenso. Nelle prime cinque, i veicoli vanno da sinistra a destra; nelle cinque corsie superiori, da destra a sinistra. Il comando è semplicissimo: si può andare avanti (leva in avanti) o indietro (leva indietro); il pulsante non serve a niente. Ogni volta che un giocatore riesce a toccare l'altra sponda, il punteggio, accompagnato da un tocco di campana, aumenta di un'unità. In un tempo stabilito (circa 2' 40"), vince chi riesce ad

combinazioni tali da permettervi punteggi sempre maggiori.

Nella variante numero 3, ad esempio, esiste il modo per attraversare tutte e dieci le corsie per due o tre volte di seguito, tenendo sempre la leva pigiata in avanti, senza mai fermarsi. Resta a voi scoprire in che modo e con quali passaggi. Questi tempi funzionano però, soltanto con la gallina di destra. Questa infatti risulta avvantaggiata dal fatto che, nelle prime cinque corsie, arrivando le macchine da sinistra, ha tutto il tempo e lo spazio per calcolare quando passare.

Nelle ultime cinque corsie, spesso il giocatore ha via libera perché i veicoli più insidiosi, quelli nelle corsie centrali, sono già passati. Il giocatore di sinistra, invece, vede spesso sventati i suoi tentativi perché i veicoli compaiono all'improvviso da quel lato dello schermo (nelle prime cinque corsie) e risulta difficile utilizzare la cosiddetta "visione periferica", per calcolare quando compariranno a sinistra i veicoli. Quindi se volete fare una sfida alla pari con un amico, vi consiglio di giocare due partite scambiandovi le galline dopo la prima e sommando alla fine i punteggi delle due prove.

Freeway, in quanto molto semplice, può sembrare facile.

Non lasciatevi ingannare! I comandi sono facili da usare, ma i tempi e i modi esatti in cui muovere le galline si acquisiscono solo dopo una certa pratica. Se il commutatore di difficoltà è sul livello A, ogni gallina colpita, non importa in quale corsia, ritorna al punto di partenza. Se invece giocate al livello B, perderete soltanto una o due galline. Le varianti di Freeway sono otto: nei giochi da 1 a 4 i veicoli hanno velocità costante; nei giochi da 5 a 8 i veicoli accelerano e rallentano disordinatamente. I giochi 1 e 5 sono per principianti, ci sono solo macchine, una per corsia, e si muovono lentamente. I giochi 2 e 6 sono un po' più difficili: ci sono dei camion, nella sesta corsia dal basso, e i veicoli si muovono più velocemente.

I giochi 3 e 7 sono i più difficili. Il camion ora è nella quinta corsia dal basso e il traffico è molto intenso e veloce. Se in queste due varianti riuscite ad attraversare la strada almeno venti volte, mandando alla Activision una foto dello schermo, raffigurante il punteggio ottenuto, potrete diventare un membro ufficiale del "Save the Chicken Foundation", ovvero della Fondazione per la difesa della gallina; è questo un titolo onorifico destinato ai più bravi. Dopo molta pratica però, il vostro obiettivo diventerà quello di attraversare la strada almeno trenta volte. Se riuscite, alle varianti 3 e 7 e con la difficoltà al livello A, ad arrivare a trentacinque attraversamenti, fatecelo sapere, potrebbe trattarsi di un record da premiare...

Nei giochi 4 e 8 ci sono camion in tutte le corsie. Nei giochi 1, 2 e 3, esiste una relazione matematica tra le velocità dei veicoli nelle varie corsie: le macchine nella corsia 2 (partendo dal basso) vanno a velocità doppia di quelle della corsia 1. Le macchine nella corsia 3 vanno a velocità doppia di quelle nella 2. I veicoli nella corsia 4 vanno a velocità doppia di quelli nella 3 e, infine, i veicoli nella 5 vanno a velocità doppia di quelli nella 4.

La stessa cosa avviene,

partendo dal centro, nelle ultime cinque corsie. Tradotto in pratica, tutto ciò significa che, avvicinandosi al centro dell'autostrada, le corsie sono sempre meno sicure e si può sostare per meno tempo; allontanandosi dal centro, si può agire con più calma.

Si consiglia questo gioco a tutti coloro che hanno pazienza (le prime volte ce ne vuole molta); è inoltre uno dei pochi giochi che può essere imparato immediatamente da chiunque, anche se non ha mai visto un video gioco.

STAR STRIKE

MATTEL/ INTELLIVISION

Lo scopo di questo gioco, come spesso succede nei giochi spaziali, è quello di difendere la terra dalla distruzione totale ad opera di astronavi extraterrestri.

Il terreno su cui si svolge la battaglia è quello nemico: manovrate la vostra astronave sulla rampa di lancio della stazione orbitante nemica.



Prima che la terra (che all'inizio del gioco è nascosta dietro alla luna, nell'angolo superiore sinistro dello schermo) venga a trovarsi in allineamento con il corridoio centrale della rampa, dovete distruggere il maggior numero possibile di astronavi nemiche e, soprattutto, i 5 bersagli rossi. Se infatti non li avete distrutti tutti mentre la terra compie il suo percorso di avvicinamento, si trasformeranno in missili che, lanciati a tutta forza, la faranno esplodere in mille pezzi.

Prima di tutto diamo brevemente uno sguardo ai comandi di gioco.

Una volta inserita la mascherina, scegliete per prima cosa il livello di difficoltà premendo una

delle varie combinazioni di stellette: quella da uno per il livello più facile, quella da sei per il più difficile. Più alto è il livello di difficoltà meno tempo avete a disposizione per distruggere le astronavi nemiche.

Il dischetto direzionale comanda il movimento della vostra astronave. I due pulsanti laterali superiori comandano i laser aria-aria, mentre i due pulsanti laterali inferiori vi servono per sganciare le bombe.

Inizia il gioco: cercate di mantenervi il più possibile lungo il corridoio della rampa di lancio. L'ombra della vostra astronave vi aiuta a determinare la posizione in cui vi trovate. Fate attenzione è molto facile schiantarsi al suolo o sbattere contro le pareti del tunnel.

L'arrivo delle astronavi extraterrestri è sempre segnalato da un allarme sonoro e appaiono a coppie dietro di voi. Si fermano per un istante e poi attaccano.

Avete due possibilità per colpirle: aspettare che vengano a trovarsi davanti a voi (in questo caso cambiano colore diventando azzurre) e quindi colpirle con il laser aria-aria. I laser convergono tutti in un punto di fuga situato approssimativamente nel centro dello schermo. Quindi colpite le astronavi nemiche quando vengono a trovarsi

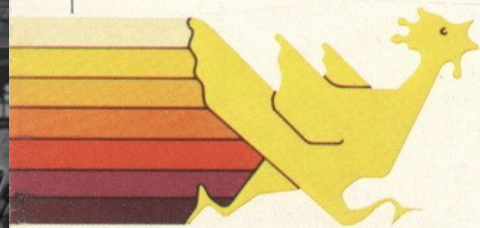


in linea con il punto di fuga.

Oppure potete sganciare una bomba. Per fare questo conviene essere a bassa quota perché le bombe vanno più veloci, e quindi la precisione del tiro è più facilmente calcolabile, e poi perché mentre sganciate le bombe non potete sparare col laser e quindi avete più possibilità di difendervi da altri attaccanti se siete più in basso.

Ogni bersaglio rosso colpito esplode e diventa nero: ricordatevelo e tenete conto di quanti ne avete abbattuti.

Se un nemico vi colpisce vedrete uno sprazzo di fuoco, mentre la vostra astronave è in fiamme non è più controllabile. Ogni colpo che ricevete vi danneggia: non potete



prendere quota rapidamente, i movimenti laterali sono più lenti, non potete cambiare la velocità di volo e il laser aria-aria scatta a vuoto.

Comunque sia non disperate, se siete sufficientemente veloci potete ancora salvare la terra.

Il punteggio funziona in modo differente a seconda del livello di gioco che avete scelto. All'inizio partite con 8000 punti; man mano che i secondi passano diminuisce

finché colpite l'ultimo bersaglio. Ogni astronave nemica colpita vi fa guadagnare 250 punti.

All'ultimo livello di difficoltà invece, partite da zero e guadagnate 50 punti per ogni astronave e 100 punti per ogni bersaglio.

Questo gioco ha veramente una grafica stupenda. La velocità con cui la rampa di lancio scorre sotto di voi dà un ritmo incalzante all'azione e alle vostre manovre. È un po' difficile capire bene i tempi e le distanze ma, una volta imparati, difendere la terra non è poi un compito così arduo.

A questo punto, in bocca al lupo!



VIDEO Giochi

Massimiliano Conte

Sempre nel numero 2 di Video Giochi, subito di seguito al Free-

way di cui ha parlato Mattia, ecco comparire Star Strike, cartuccia per il sistema Intellivision della quale abbiamo scritto nel numero 47 ma che, colpevolmente, non avevo integrato con questa rubrica! Ho quindi deciso di cogliere la palla al balzo proponendovi in questa sede anche l'articolo integrale dedicato a questo titolo Intellivision.

Intanto notiamo che, in questa

“recensione”, le immagini del gioco ci sono, ma è anche evidente come siano state fatte in modo “artigianale” fotografando un televisore con il gioco in funzione... a testimonianza di come all'epoca le cose che oggi sembrano più banali rappresentassero invece un problema per le riviste di settore!

Per quanto riguarda l'articolo, vengono indicate inizialmente le caratteristiche del gioco che richiamano (palesamente) la dinamica dell'attacco alla Morte Nera del primissimo Guerre Stellari, e proprio per questo risulta un pochino strano che il film non venga mai citato come fonte di ispirazione di questo gioco.

Viene poi sottolineato come il titolo prevede sia laser per abbattere i nemici in volo, sia le bombe per distruggere gli obbiettivi a terra.

Non passa ovviamente inosservata la bellezza della grafica, definita - non a torto - “stupenda”. Per quel periodo, infatti, vedere una prospettiva del genere, unita alla posizione della terra che, mano a mano, si porta a tiro della stazione spaziale nemica, è davvero uno spettacolo, specie su una console domestica.

Il gioco è descritto come “un po' difficile” ma, una volta prese le misure, diventa decisamente più abbordabile.

Permettetemi di aggiungere un dettaglio sulla pagina che vedete qui accanto: la scansione presa dagli amici di Retroedicola aveva uno strappo lungo la bellissima illustrazione (presa dalla scatola del gioco).

Non me la sono sentita di lasciarla così: troppo bella per non essere ammirata!

L'ho quindi “restaurata” alla meno peggio per permettervi di goderla appieno anche perché, non dimentichiamolo, le “box art” dell'epoca erano parte integrante della esperienza di gioco, permettendoci di indirizzare la nostra fantasia di fronte ai pixel delle grafiche “blocchettose” di quelle console! ■

ARCAD PROSE SOCCER

Di Massimiliano Conte

Negli anni ottanta i giochi di calcio arcade rivestivano un ruolo molto importante nell'economia del nascente mondo dei videogame. Basti pensare a quanto fosse un tema ricorrente nelle sale giochi dell'epoca e quanto quei titoli arcade fossero gettonati grazie alla loro capacità di attrarre un pubblico trasversale ed appassionato, oltre a diventare spesso terreno di sfida per tanti amici (la partita tra due umani era il top

per i giochi di allora e i titoli calcistici in questo senso erano perfetti).

Non stupisce quindi sapere quanto fosse altrettanto importante per gli appassionati di allora riuscire ad avere una riproduzione di questo sport sulla propria macchina da gioco domestica, non solo per poter avere ore di divertimento contro la cpu o un amico, ma anche per dimostrare il valore "tecnico" della propria macchina sulle altre (la vera console o computer war era quella!).

A pensarci bene, infatti, avere ventidue giocatori in campo, riprodurre una fisica credibile della palla e riuscire ad offrire una riproduzione del calcio divertente non era affatto facile per gli hardware di quel periodo.

Anche il C64, ritenuta una macchina molto performante negli anni ottanta, faticava ad offrire una esperienza che fosse al 100% soddisfacente.

A dimostrazione di queste difficoltà è sufficiente ricordare che a metà del 1988 il miglior gioco del genere sull'8 bit Commodore era ancora International Soccer, un programma pubblicato nel 1983, ben cinque anni prima (e che un po' barava, presentando squadre di "solo" sette giocatori). Per la cronaca Emlyn Hughes International Soccer uscì nella seconda metà del 1988.

In questo contesto, Micro-



PLAYER 1   1:00   OMAN

Palla al centro e si inizia una nuova partita contro il temibile Oman!

COMMODORE 64

1988



PLAYER 1 0 50 0 OMAN

La palla sta per varcare la linea di porta e questa foto mostra chiaramente come la sua ombra sia impropriamente "sopra" la rete. Scommetto che nessuno all'epoca ci fece caso!

prose Soccer arrivò come un ciclone, introducendo soluzioni grafiche e meccaniche rivoluzionarie non solo per il C64, ma per tutte le riproduzioni digitali del calcio disponibili in quel momento.

Questo gioco infatti sfoderava una visuale a "volo d'uccello" con un comparto grafico sorprendentemente dettagliato, uno scrolling multi direzionale fluido, un campo da gioco ben definito e delle animazioni che riuscivano a trasmettere un senso di movimento credibile, per altro proponendo squadre composte da undici giocatori.

Sul fronte del gameplay il titolo aveva pochi elementi, ma ben implementati: passaggio, tiro, scivolata e... spettacolari rovesciate.

Potrebbe sembrare poco, ma tutto ciò bastava per avere un prodotto divertente. Da segnalare poi che non esistevano falli, scelta che rendeva molto più serrate le partite, sacrificando però la possibilità di battere punizioni o rigori... e forse questo è uno dei pochi difetti che alcuni potrebbero imputare al titolo. Il vero colpo di genio fu però l'inserimento dell'effetto alla palla: dopo aver scoccato un tiro, infatti, spo-

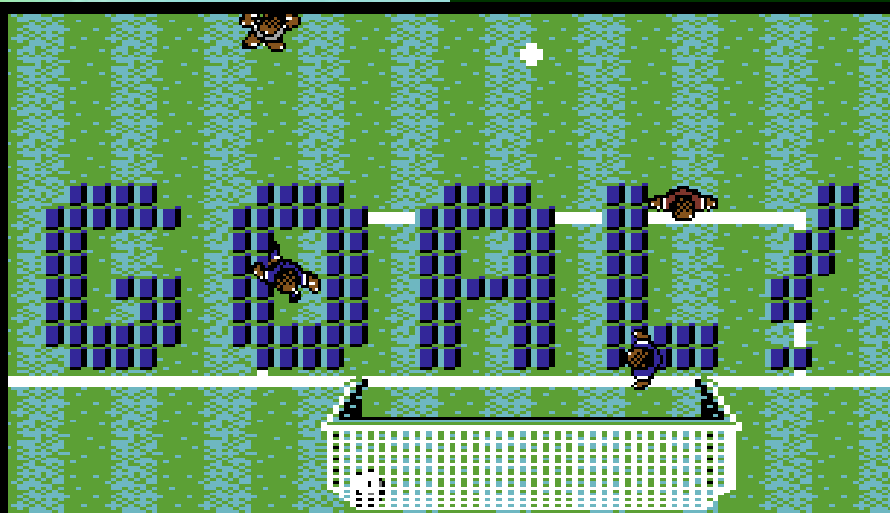
stando il joystick si poteva imprimere una curva al pallone che regalava traiettorie imprevedibili e una certa varietà nelle situazioni di gioco.

E visto che abbiamo già accennato al comparto grafico, ricordiamo anche uno degli elementi visivi più memorabili, cioè l'effetto del temporale che, quando si scatenava, veniva rappresentato da lampi e una serie di gocce che picchiavano sul manto erboso.

Una variabile non solo estetica, dato che rendeva incontrollabili le scivolate dei giocatori i quali proseguivano per metri senza il benché minimo controllo, con un effetto altamente comico.

Già, perché questo gioco era sì un titolo competitivo, ma conteneva anche una certa ironia capace di ren-

Piccola abitudine dei giochi dell'epoca: scrivere a schermo che si era segnato!



PLAYER 1 0 31 2 OMAN



La recensione dedicata al gioco nella sua versione C64 arriva sulle pagine di Zzap! a gennaio 1989. Il tono è entusiasta fin dalle prime righe, sottolineando la qualità elevata del titolo. Viene evidenziato sin da subito come il titolo valga doppio per effetto della versione indoor presente nel lato B. Viene poi lodata la grafica (arrivando a paragonarla con quella Amiga) ed esaltata la sua giocabilità. In particolare poi vengono elogiati i replay e le condizioni atmosferiche variabili. I due commenti presenti sono altrettanto entusiasti e non fanno che confermare il voto finale pari

a 95% (medaglia d'oro) accompagnato dal commento *"anche se odiate il calcio, non avrete la forza di staccarvi da questo gioco!"*. Piccola nota finale per il voto legato alla longevità: 100%!!!



A luglio '89 la rivista dedica due colonne anche alle conversioni per ZX Spectrum e CPC non nascondendo la propria delusione per il risultato finale: queste versioni sono una pallida imitazione di quella per C64, senza replay, senza numerose opzioni e con una resa a schermo molto inferiore, tanto da meritare un secco 40% come valutazione globale.

Infine a dicembre 1992, nell'ultimo numero di Zzap! prima della sua trasformazione in inserto di TGM, arriva anche la recensione della edizione budget del gioco. Si tratta di un articolo lungo due pagine, che sono tante per la ristampa di un gioco così "anziano", ma che sono giustificate dal fatto che il materiale da recensire scarseggiava e un titolo del genere, in quel desolato panorama, comunque faceva "gioco". Ma alla fine quale è il verdetto? A quasi quattro anni di distanza, viene confermata la medaglia d'oro con un voto di 94%. Da notare però che tre redattori su quattro nei loro commenti indicano giustamente che EHIS è comunque il migliore gioco di calcio su C64 (unica voce fuori dal coro è Paolo Besser). Come avrete intuito, anche io faccio parte del "team EHIS".



Passiamo ora al mondo 16 bit con la recensione di Microprose Soccer per Amiga comparsa sul TGM n.11 di luglio 1989. Considerato l'ottimo risultato avuto sul C64 c'erano grandi aspettative per questa versione. L'articolo riassume le caratteristiche del gioco, che sono sostanzialmente quelle viste nella versione 8 bit, ma emerge subito la grande differenza: su Amiga sta già spopolando un certo Kick Off e il suo rivoluzionario sistema di controllo... e proprio per questo, Microprose Soccer sembra essere diventato improvvisamente un "giochino". La versione ST è poi ancora più deludente rispetto a quella Amiga per una grafica meno colorata e uno scrolling più incerto. Alla fine di tutto l'articolo il voto che riesce a strappare il gioco sul 16 bit Commodore è pari a 79%, mentre su ST è "solo" pari a 73%. In sostanza su queste macchine viene detto chiaramente che è molto meglio giocare a Kick Off... sempre che non si preferisca un'esperienza calcistica più semplice rispetto al capolavoro di Dino Dini.

Passiamo ora al mondo 16 bit con la recensione di Microprose Soccer per Amiga comparsa sul TGM n.11 di luglio 1989. Considerato l'ottimo risultato avuto sul C64 c'erano grandi aspettative per questa versione. L'articolo riassume le caratteristiche del gioco, che sono sostanzialmente quelle viste nella versione 8 bit, ma emerge subito la grande differenza: su Amiga sta già spopolando un certo Kick Off e il suo rivoluzionario sistema di controllo... e proprio per questo, Microprose Soccer sembra essere diventato improvvisamente un "giochino". La versione ST è poi ancora più deludente rispetto a quella Amiga per una grafica meno colorata e uno scrolling più incerto. Alla fine di tutto l'articolo il voto che riesce a strappare il gioco sul 16 bit Commodore è pari a 79%, mentre su ST è "solo" pari a 73%. In sostanza su queste macchine viene detto chiaramente che è molto meglio giocare a Kick Off... sempre che non si preferisca un'esperienza calcistica più semplice rispetto al capolavoro di Dino Dini.



A febbraio '89 K dedica al gioco, nella sua versione per C64, una mezza pagina di recensione. Non è un mistero che questa rivista multiplatforma spostò molto in fretta i riflettori verso le macchine 16 bit, sacrificando proprio lo spazio dedicato ai vecchi 8 bit. E lasciare così poco spazio ad un gioco come Microprose Soccer, dimostra chiaramente questa politica. Comunque sia l'articolo evidenzia la buona giocabilità, le tante modalità di gioco e la presenza delle due varianti, a 11 e a 6 giocatori. Il voto finale, in millesimi, è pari a 915, corredato dal seguente commento: *"estremamente giocabile e visivamente piacevole, con molta varietà di gioco"*. Unico neo è il prezzo: 39.000 Lire per la versione cassetta e 49.000 per la versione disco (50 e 63 Euro di oggi, inflazione inclusa). A novembre 1989 K propone un update per PC. Anche in questo caso viene segnalato che, rispetto all'uscita 8 bit, un certo Kick Off ha nel frattempo stravolto la scala di valori dei giochi di calcio sui 16 bit. Questo non impedisce però alla versione Ms-Dos del gioco Microprose di prendere comunque un voto pari a 900, probabilmente perché il tanto osannato gioco di Dino Dini su PC non è mai arrivato. L'articolo, oltre a ricordare quanto appena detto, riassume velocemente le modalità di gioco presenti, inclusa la versione indoor prevista anche qui. Per il resto si fa menzione al fatto che il titolo ha mantenuto la *"superba"* giocabilità dell'originale. Unico compromesso



che bisogna accettare è quello sonoro, comparto molto inferiore su PC (almeno in quel momento). Stranamente K non sembra invece aver mai parlato delle versioni Amiga e ST di Microprose Soccer.

dere più leggero il clima generale del programma. Ad esempio chi non ricorda la musica dei menù? Invece di una base solenne o "da stadio" che ci si sarebbe potuti aspettare dato il contesto, Microprose Soccer ci accompagna con una frizzante polka che sembrava uscita da un balera di paese piuttosto che da uno stadio gremito, strappando un sorriso ancor prima di iniziare a giocare.

E come dimenticare il modo in cui veniva chiamato il già citato "effetto" della palla nel menù, cioè il... banana power!!!

Insomma, in questo titolo non c'era solo competizione, ma si "ghignava" parecchio, specie negli infiniti tornei con gli amici.

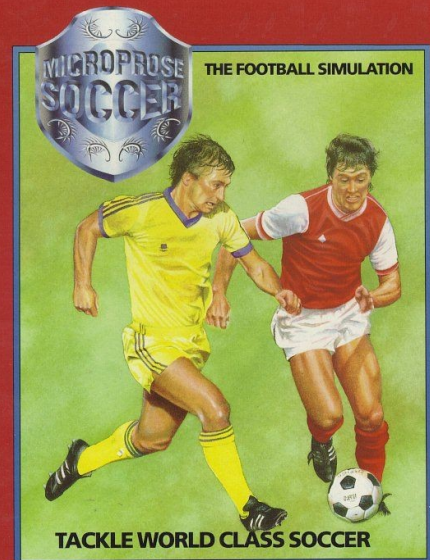
A questo proposito il gioco offriva, oltre alle classiche amichevoli, anche una sezione "arcade" con avversari sempre più difficili da affrontare, la riproduzione di una lega (con un massi-

mo di 16 giocatori umani) e la riproduzione della coppa del mondo (con gironi prima e incontri ad eliminazione diretta poi).

Magari oggi queste possibilità offerte dal gioco sembrano il minimo sindacale, ma all'epoca non era affatto scontato poterle avere tutte in un unico titolo.

Ultima chicca era la visualizzazione del replay con effetto "moviola" dopo ogni gol, un elemento che aggiungeva un tocco televisivo di grande impatto, regalando al giocatore la possibilità di rivivere le gioie di un gol appena fatto (ma anche i dolori di uno subito). Come detto il replay era automatico, non si poteva visualizzare se non in occasione del gol e non disponeva di alcun controllo diretto o possibilità di salvarlo. Ma per quei tempi, e chi c'era lo sa bene, era già incredibile così.

Ma anche dal punto di vista della giocabilità, Micro-Prose Soccer brillava, con



MICRO PROSE

La cover del gioco... non proprio indimenticabile!

un sistema di controllo intuitivo che permetteva di padroneggiare rapidamente passaggi, tiri e dribbling, mantenendo però una profondità capace di premiare la pratica. La palla era costantemente "incollata" al piede del giocatore (la rivoluzione di Kick Off sarebbe arrivata l'anno dopo) e lo svolgimento delle azioni era frenetico e continuo, al punto che pochi minuti di partita sembravano durare

Il menù principale, nella sua versione USA, come si può notare dal nome in alto.



Il mondiale di calcio... quando ancora contava solo 24 squadre.

FIRST ROUND				DAY 1	
WALES V BRAZIL					
GROUP A	GD	PTS	GROUP B	GD	PTS
BRAZIL	0	0	HOLLAND	0	0
ENGLAND	0	0	POLAND	0	0
WALES	0	0	N IRELAND	0	0
USA	0	0	OMAN	0	0
GROUP C	GD	PTS	GROUP D	GD	PTS
N GERMANY	0	0	USSR	0	0
URUGUAY	0	0	SPAIN	0	0
SCOTLAND	0	0	SWEDEN	0	0
JAPAN	0	0	N ZEALAND	0	0
GROUP E	GD	PTS	GROUP F	GD	PTS
ITALY	0	0	ARGENTINA	0	0
DENMARK	0	0	FRANCE	0	0
HUNGARY	0	0	CHILE	0	0
AUSTRALIA	0	0	ALGERIA	0	0



un'eternità!

E ora il vero, unico punto dolente del gioco per chi vi scrive: i portieri!

Il controllo manuale obbligatorio del portiere risultava un piccolo (grande) neo: non esisteva infatti un'opzione per assegnarlo totalmente alla CPU, e questo significava dover gestire in prima persona anche le situazioni più concitate in area, con il passaggio al controllo diretto dell'estremo difensore che spesso avveniva in momenti poco opportuni, facilitando il gol avversario.

A parte questo bisogna riconoscere che il menu delle impostazioni offriva comunque una discreta gamma di personalizzazioni, tra cui la scelta delle condizioni meteo, la durata delle partite, la possibilità di automatizzare il trasferimento del controllo tra i calciatori, il livello di effetto del

"banana power", la scelta di avere musica o effetti durante la partita e la presenza o meno del replay dopo i gol.

Interessante anche la possibilità di inserire i sedici giocatori umani editando nome e colore della maglia indossata così da realizzare dei veri e propri campioni personalizzati della propria compagnia di amici.

Un set di opzioni, insomma, più che buono per gli standard di quel periodo.

Caratteristica finale, ma non meno importante, di Microprose Soccer fu la possibilità di cimentarsi anche in partite di calcio a 5, una modalità che aumentava ancora di più il ritmo di gioco grazie al campo ridotto, al numero inferiore di giocatori e all'assenza della rimessa laterale (la palla rimbalzava infatti su un muro in stile hockey).

Questa versione "indoor" non era semplicemente un'opzione nel menu principale, ma veniva caricata separatamente: su Commodore 64, infatti, era presente sul secondo lato del disco o della cassetta, e bastava quindi girare il supporto e caricare per avviare questa variante. L'ambientazione al chiuso, priva di condizioni meteo, metteva in risalto la velocità delle azioni e la precisione nei passaggi, offrendo un'esperienza diversa ma complementare alla modalità outdoor, e contribuendo a rendere il pacchetto complessivo ancora più ricco e longevo.

Ma chi aveva realizzato un titolo così incredibile? Beh, dietro a Microprose Soccer c'era il talento di una certa Sensible Software, all'epoca giovane ma già intraprendente software house britannica fonda-



ta da Jon Hare e Chris Yates. I due avevano affinato le proprie capacità lavorando su progetti per varie piattaforme a 8 bit, ma fu proprio con questo titolo che iniziarono a farsi notare su larga scala, adattando con intelligenza la formula del coin-op Tehkan World Cup e arricchendola di trovate originali come il meteo dinamico e il “tiro a banana”.

La loro abilità nel coniugare immediatezza arcade e dettagli tecnici curati avrebbe trovato piena maturazione negli anni successivi con la serie Sensible Soccer che, su Amiga e altre macchine a 16 bit, divenne un punto di riferimento assoluto per il calcio videoludico.

In retrospettiva, MicroProse Soccer non fu solo un successo in sé, ma il trampolino di lancio per una carriera che avrebbe lasciato un segno profondo nella storia dei videogiochi.



E prima del commento finale, ecco le consuete curiosità di questo titolo:

- Sensible Software non è stata coinvolta in nessuno dei porting per le altre piattaforme. Le versioni Atari ST e Amiga sono state realizzate da Electronic Pencil Co., le versioni ZX Spectrum e CPC sono state convertite da Smart Egg Software mentre la versio-

ne Ms-Dos è opera di Designer Software.

- In America il gioco uscì con il titolo Keith Van Eron's Pro Soccer.

- Inizialmente il team avrebbe voluto chiamare il gioco... Sensible Soccer, ma Microprose impose che avesse il proprio nome per pubblicarlo! ■

ANTA GAME

Nessuna medaglia per questo storico titolo calcistico del C64? In tutta onestà il discorso dei portieri manuali ancora oggi è un dettaglio di Microprose Soccer che non sopporto, un piccolo elemento che però ha letteralmente rovinato la mia esperienza di gioco con questa opera dei Sensible Software (e so di non essere l'unico a pensarla così). Ciò non toglie che storicamente questo programma è importantissimo nel panorama del software C64, sia in ambito dei titoli calcistici che in termini assoluti, ma riprendere in mano oggi questo titolo non credo sia più divertente come un tempo. Lo stesso Jon Hare ha confessato che trova Microprose Soccer “un po' lento ed incapace di tenerti sotto pressione”. I giochi di calcio si sono evoluti molto e considerando cosa Sensible ci ha regalato poi, meglio investire il nostro tempo sulle loro opere calcistiche a 16 bit. E poi lo sanno tutti che il miglior gioco di calcio su C64 è EHIS!

POPULOUS

Massimiliano Conte

Quando Populous uscì nel 1989 su Amiga, rappresentò senza dubbio una svolta nel panorama videoludico. Sviluppato dalla, allora, poco conosciuta Bullfrog Productions, guidata da Peter Molyneux, questo gioco non si limitava solo a proporre meccaniche già viste, ma rielaborava determinati concetti in una forma completamente nuova, sconosciuta ai videogiocatori (un lusso che oggi pur-

troppo noi appassionati viviamo sempre più raramente).

In un'epoca in cui la strategia in tempo reale non era ancora codificata e i giochi strategici tendevano ad un approccio più statico e numerico, Populous offriva invece qualcosa di diverso: un'esperienza in cui il giocatore non controllava direttamente eserciti o città, ma agiva come una forza superiore, plasmando il mondo e influenzando indirettamente una popolazione di fedeli. L'idea stessa

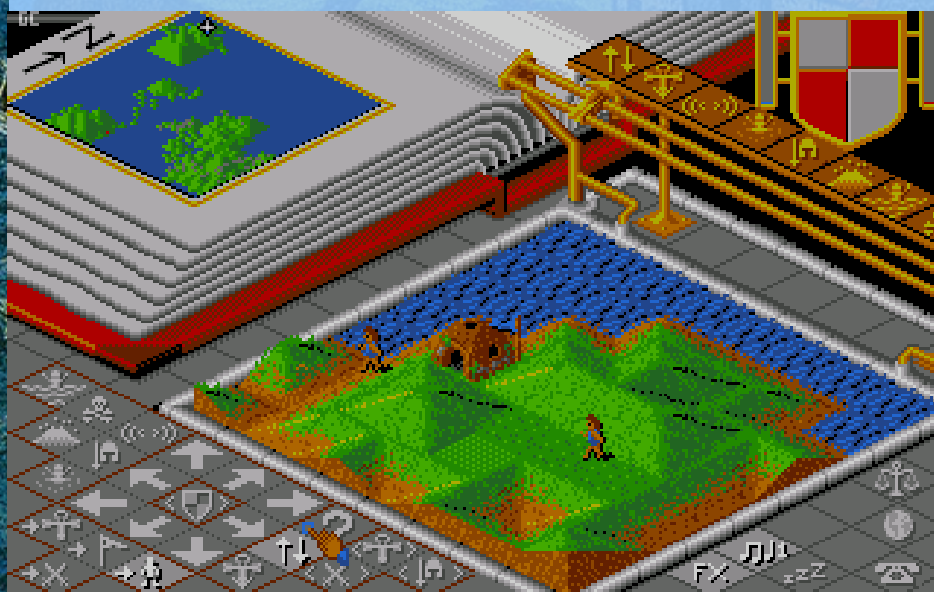
di un "god game" era così nuova che, prima di Populous, sarebbe stato difficile persino definirla.

A dimostrazione di questo non fu facile (come accaduto a Will Wright per Sim City) riuscire a trovare un editore disposto a pubblicare un gioco così tanto "particolare".

Alla fine fu Electronics Arts ad acquistarlo, ma offrendo un contratto davvero poco vantaggioso a Bullfrog che fu, giocoforza, costretta ad accettare.

L'origine del progetto affondava le radici nelle riflessioni di Molyneux sul rapporto tra giocatore e mondo virtuale. Dopo aver lavorato su titoli come Fusion e Druid II, il designer britannico voleva creare un'esperienza in cui il giocatore non fosse un semplice comandante o amministratore, ma un'entità on-

Oggi l'area di gioco vera e propria sembra molto ridotta a causa della necessità di avere menù e mappa in un'unica schermata, ma all'epoca ci si faceva davvero pochissimo caso. Altri tempi.



AMIGA

nipotente, capace di alterare l'ambiente e osservare le conseguenze delle proprie azioni. L'ispirazione veniva in parte dai giochi da tavolo strategici e dai primi esperimenti di simulazione, ma anche da una domanda più filosofica: cosa significherebbe, in termini di game design, dare a un giocatore un potere quasi illimitato?

Lo sviluppo non fu semplice. Bullfrog era un team piccolo, con risorse limitate, e il progetto richiedeva soluzioni tecniche innovative per l'epoca. A Glenn Corpes fu affidato il compito di creare un motore che permettesse la deformazione del terreno e il comportamento semiautonoma di centinaia di unità, tutto su hardware che, per quanto potente, aveva dei limiti evidenti.

Il risultato fu un gioco in cui il giocatore, assumendo il ruolo di una divinità, si tro-



Il menù iniziale di gioco... la cosa più interessante da notare è forse il primo (e "bruttarello") logo della Bullfrog in basso a sinistra.

vava in competizione con un'altra entità simile, controllata dalla CPU o da un altro giocatore in multiplayer. L'obiettivo era espandere la propria influenza e distruggere la popolazione avversaria, ma a differenza dei titoli strategici tradizionali, il controllo non era diretto. Invece di comandare le unità una per una, il giocatore doveva manipolare l'ambiente, alterando il terreno, scatenando disastri naturali o creando illusioni per guidare i propri segua-

ci. Il sistema di gioco ruotava attorno a tre elementi fondamentali: la modifica del paesaggio, l'uso di poteri soprannaturali e la crescita organica della civiltà. Alzare o abbassare il terreno poteva aprire nuovi percorsi o bloccare quelli nemici; terremoti e tornado potevano decimare gli avversari, mentre era sempre possibile spingere i propri adepti a muovere guerra contro il nemico.

Questa schermata ci illustra le caratteristiche del livello che stiamo per affrontare.



Diamo spazio ai nostri seguaci e questi si adopereranno per espandersi ed occupare tutta la terra disponibile.



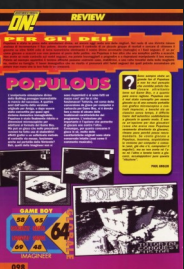
Ad aprile 1989 ecco la recensione della versione Amiga comparire su TGM in un articolo lungo due pagine.

Il testo introduce il gioco parlando dell'uomo primitivo e della lotta per la supremazia e per la sopravvivenza, per poi spiegare il gameplay: il giocatore impersona una divinità che guida il proprio popolo, modifica il terreno, costruisce insediamenti e combatte contro civiltà rivali. Viene descritta la meccanica principale — la modellazione del terreno — e come questa influenzi lo sviluppo urbano e militare. L'articolo (non firmato) evidenzia anche la varietà di scenari, la presenza di magie e disastri naturali, e la possibilità di giocare contro un altro giocatore via modem. Populous viene quindi definito *"avvincente oltre ogni dire"*. Il commento finale sottolinea l'ottimo sonoro ma ammette che l'area di gioco è un po' ristretta, anche se ciò non compromette il risultato finale. Il voto assegnato è un ottimo 90%. A luglio 1989 arriva invece l'update per ST. Un riquadro nel quale viene confermato il voto dato alla versione Amiga, pur evidenziando che il comparto sonoro su Atari risulta inferiore a quanto sentito sul 16 bit Commodore. Infine, a ottobre 1989, TGM dedica un'ulteriore pagina al data disk The Promised Land. Viene presentata come un'aggiunta che introduce cinque nuovi scenari tematici (Block Land, Wild West, Silly Land, Revolution Land e The Promised Land), ciascuno con caratteristiche visive e sonore peculiari. L'autore (anche qui l'articolo non è firmato) sottolinea come l'espansione non modifichi il gameplay originale, ma viene comunque lodata la creatività dei nuovi mondi e l'umorismo di alcune ambientazioni. Viene evidenziata anche una certa mancanza di innovazione nelle meccaniche, ma ciò non pregiudica il giudizio finale che rimane molto positivo, con un punteggio globale di 90%.



Anche K, sempre ad aprile 1989, presenta la recensione del gioco per Amiga su due pagine ma, a differenza di TGM, dedica anche la copertina del numero al titolo Bullfrog!

La recensione si apre con una descrizione entusiasta del concetto di "gioco divino", dove il giocatore assume il ruolo di una divinità che guida il proprio popolo verso la supremazia. Viene spiegata la meccanica principale: la modifica del paesaggio per favorire l'espansione dei villaggi, l'uso di poteri divini (come terremoti e vulcani), e l'interazione con il popolo nemico. L'articolo evidenzia l'originalità del gioco, la varietà delle situazioni e la profondità strategica. La seconda pagina approfondisce gli "atti divini" e le varianti di gioco. Il voto finale è 963/1000, con giudizi molto alti su grafica, audio e giocabilità. Interessante anche il grafico relativo alla curva di interesse che promette settimane, se non mesi, di divertimento con la seguente, lapidaria, frase *"Se tutti i giochi Amiga fossero così belli!"*



C+VG nel 1989 in Italia non esisteva, e quindi dobbiamo andare a novembre 1991 per trovare un articolo completo (di due pagine) dedicato a questo gioco nella sua versione Master System. Il recensore, Simon Crosignani, evidenzia come il celebre titolo Bullfrog sia stato adattato sorprendentemente bene alla console 8-bit di SEGA. Nonostante le limitazioni tecniche il gioco conserva infatti la sua essenza. Il recensore sottolinea la profondità strategica del titolo, che richiede pianificazione e attenzione, e apprezza la resa grafica/sonora, giudicata

superiore alle aspettative, mentre l'interfaccia viene definita funzionale, anche se non sempre intuitiva. Sono presenti due box: il primo approfondisce le varie modalità con le quali si può muovere guerra contro il nemico; il secondo sottolinea che questa versione per Master System non solo contiene i livelli del data disk Promised Lands, ma anche moltissimi schemi del tutto inediti... arrivando ad un totale di ben 5000 mappe giocabili. Il commento finale è quindi più che positivo: Populous su Master System è una conversione riuscita, che mantiene intatta la magia dell'originale pur con qualche compromesso tecnico. Voto finale 92% e medaglia CVG HIT! Nel numero di luglio 1993 arriva anche la recensione dedicata alla versione Gameboy del gioco, traduzione dell'originale scritta da Paul Anglin, che assegna al titolo un globale di 64%. il gioco non sembra infatti essere a suo agio nel piccolo schermo portatile della console Nintendo e anche i controlli, definiti *"imprecisi"*, pagano la perdita del mouse. Poco apprezzata anche l'assenza della possibilità di confrontarsi contro un avversario umano.

Scansioni : www.retroedicola.com



A luglio 1989 Guida Ai Videogiochi (con un po' di ritardo sui concorrenti TGM e K) dedica la copertina proprio a Populous, inserendo al suo interno una recensione della versione Amiga lunga due pagine belle fitte di testo. L'articolo adotta un tono entusiasta e coinvolgente, ricco di aggettivi e frasi ad effetto. Espressioni come «un must!» o «Originale, avvincente... favo-

loso!» abbondano e non appaiono annotazioni su possibili limi-

ti del titolo. La pagella finale assegna il massimo (5 stelle) su tutti i comparti tecnici (suono, grafica e animazione) e un voto di 18/20 sulla voce "interesse". Ad ottobre dello stesso anno viene recensita anche la versione ST in un riquadro di aggiornamento. I voti sono tutti confermati, tranne per il sonoro che prende una stellina in meno, confermando quindi quanto sentenziato anche da TGM.

A gennaio 1990 è invece la volta del data disk: una pagina nella quale si elencano i nuovi scenari disponibili e si confermano gli ottimi voti dati al gioco originale.

Infine a luglio 1990 arriva un update dedicato alla versione PC che, per quanto buona sotto il profilo del gameplay, viene accusata di una grafica in EGA "grossolana" ed "effetti sonori discreti". Risultato finale: Interesse "solo" a 12 e 4 stelle a grafica, animazione e suono.

Permettetemi una piccola nota generale sull'impaginazione di questa rivista che non mi capita molto spesso di analizzare su queste pagine: l'assenza di suddivisioni visive (sottotitoli, riquadri, elenchi), la rigida organizzazione in tre colonne, lo sfondo bianco e il posizionamento allineato delle foto era già all'epoca poco appagante per gli occhi, ma bisogna riconoscere che tutto questo andava - e va ancora oggi - a vantaggio di una "leggibilità" del testo molto migliore di tante altre riviste più elaborate di quel periodo.

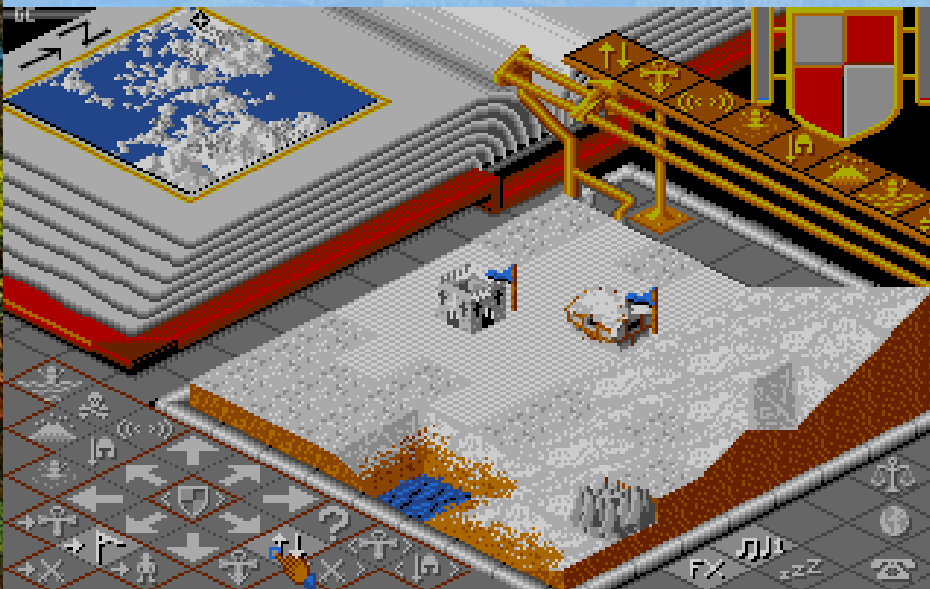
Più la popolazione cresceva, più le strutture si evolvevano, passando da semplici capanne a veri e propri castelli, aumentando così il potere a disposizione del giocatore.

La versione Amiga, la prima a essere rilasciata, sfruttava al massimo le capacità tecniche della piattaforma, con una elaborazione pseudo-3D del terreno che, per l'epoca, era impressionante. Il sonoro,

sebbene minimale, contribuiva all'atmosfera, e l'uso del chipset OCS permetteva animazioni fluide nonostante la complessità delle simulazioni. Tuttavia, non tutto funzionava alla perfezione. La visuale isometrica fissa rendeva difficile orientarsi sulle mappe più grandi, e lo scorrimento non sempre era impeccabile. Nonostante questi limiti, il gioco fu un successo sia commerciale che critico, vendendo oltre 100.000 copie e indicando Bullfrog come uno studio da tenere d'occhio.

Le conversioni per altre

Alcuni scenari prevedevano delle balne innevate come questa.

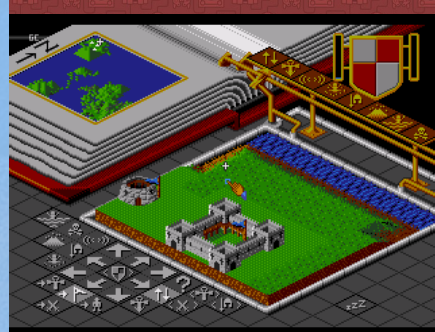




PC MS-DOS



MEGADRIVE



Master System



SUPER NINTENDO



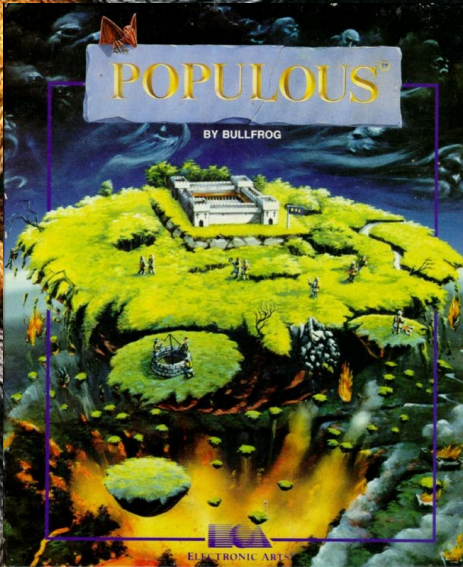
piattaforme arrivarono negli anni successivi, ciascuna con i propri compromessi. La versione per MS-DOS manteneva la sostanza del gioco, ma l'interfaccia, pensata per il mouse dell'Amiga, risultava meno intuitiva con i controlli da tastiera. Le edizioni per SNES e Mega Drive dovettero affrontare limitazioni hardware ancora più stringenti: la prima soffriva di rallentamenti, la seconda aveva un campo visivo più ristretto. Porting per Atari ST, Amiga CDTV e Macintosh dimostrarono

l'adattabilità del motore, ma nessuno riuscì a replicare completamente l'esperienza dell'originale. Alcune versioni aggiunsero contenuti extra e livelli bonus (come quella Master System), altre proposero interfacce riprogettate, ma si trattava di miglioramenti marginali che non cambiavano la natura del gioco.

Bisogna riconoscere che l'eredità di Populous va oltre i suoi meriti tecnici o le sue vendite. Il gioco fu il primo a esplorare compiutamente l'idea di un "god game", influenzando titoli

successivi che declinarono questo concetto sotto molte interpretazioni diverse. Populous tuttavia, non era esente da difetti. La ripetitività delle meccaniche, specialmente nelle missioni più lunghe, e un'IA a volte "discutibile" potevano frustrare.

Si trattava però di problemi minori che all'epoca non impedirono agli appassionati di divertirsi e che oggi non intaccano il suo status di pietra miliare. Populous fu uno dei titoli



La cover della versione europea del gioco, decisamente azzeccata.

che dimostrò quanto i videogiochi potevano essere molto più che “semplici” sfide d’abilità o avventure narrative: potevano essere mondi dinamici, sistemi complessi in cui il giocatore agiva come una forza creatrice e distruttrice.

Detto questo, a distanza di decenni, Populous rimane comunque un titolo più interessante dal punto di vista storico che ludico. Alcune meccaniche sono inesorabilmente invecchiate male e l’esperienza di gioco può risultare rudimentale per chi si è abituato ai titoli del genere più recenti, specie quando si cerca di padroneggiare la sua interfaccia “vecchia

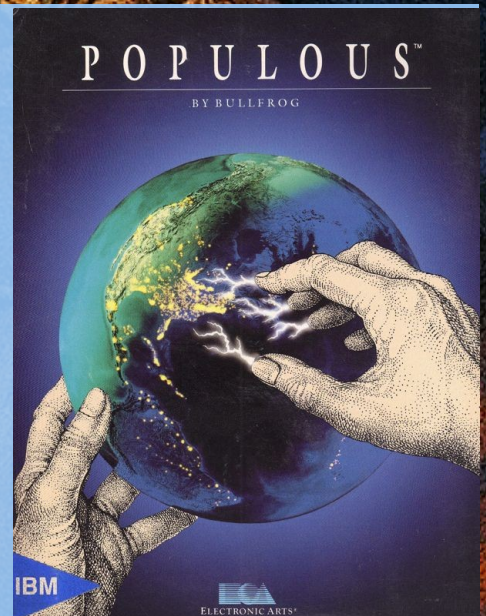
Nel 1991 venne pubblicata anche una espansione chiamata Populous: World Editor che, come potrete intuire da nome, era a tutti gli effetti un completo editor del gioco per realizzare nuovi livelli e mondi con la fantasia (e la pazienza) degli utenti più volenterosi.



maniera”.

Ma credo anche sia una conseguenza assolutamente prevedibile quando si crea un genere dal nulla in un contesto tecnologico ancora così acerbo.

La stessa Bullfrog e lo stesso Molyneux avrebbero in seguito affinato queste idee in giochi come Po-



Non male anche l’artwork della versione americana, per una volta non sfigura nei confronti di quella nostrana.

wermonger e Dungeon Keeper, ma Populous resta il loro esperimento più coraggioso e visionario. Per chi studia l’evoluzione del medium, è un titolo fondamentale per ciò che rappresenta: il momento in cui i videogiochi iniziarono a



esplorare il concetto di simulazione, aprendo la strada a generi che oggi diamo per scontati.

Ed ora largo a qualche curiosità:

- Populous fu uno dei pochi titoli prodotti che permetteva il gioco via modem o via cavo seriale tra piattaforme diverse (Amiga - ST e MS-DOS).

- Durante la fase di progettazione, i mattoncini LEGO vennero utilizzati per costruire paesaggi in modo che il gioco potesse essere visualizzato prima di essere programmato. In realtà questo passaggio, per ammissione del team stesso, non fu per nulla importante, dando un contributo trascurabile allo sviluppo del gioco. Si rivelò invece un ottimo strumento di marketing in quanto venne riportata in tanti articoli delle riviste dell'epoca e suscitò molta curiosità nel pubblico.

- La rottura di un disco rigido cancellò la maggior parte del gioco durante lo sviluppo. Fortunatamente, questo non impedì agli sviluppatori di ricominciare da capo e, in realtà, ciò fu positivo, poiché la nuova versione del codice si rivelò molto più veloce della vecchia.

- il team decise che Populous avrebbe parlato di



Questa foto, recuperata dalla versione inglese di Wikipedia, testimonia le "simulazioni" del gioco fatte con i mattoncini Lego.

divinità solo quando un giornalista in visita allo studio vide il gioco ed esclamò *"quindi è un po' come essere un dio"*. Prima di allora, non c'era ancora un'idea definita sul perché si potessero fare certe cose nel gioco.

- Pare che il pensiero di convertire Populous per C64 sia passato nella

mente del team, ma non sia mai stato avviato seriamente. Esistono però delle schermate di una presunta versione C64, ma si tratta in realtà di una demo realizzata da un team tedesco che venne anche proposta, senza successo, ad EA. ■

ANTA GAME

Come detto in occasione di Theme Park e Syndicate, i giochi Bullfrog di quel periodo, così innovativi per l'epoca, hanno però il grave difetto di essere invecchiati male... e Populous non fa eccezione. All'epoca eravamo ben disposti a chiudere un occhio (diciamo quasi due) su interfacce poco amichevoli, aree di gioco limitate e meccaniche a volte un pochino rigide. Era il prezzo da pagare per assaporare idee innovative e generi del tutto sconosciuti ai giocatori di allora. Ma oggi, in un contesto in cui miriadi di titoli hanno sviluppato quelle intuizioni, migliorandole con le tecnologie nate negli ultimi trentacinque anni, riprendere in mano un titolo come questo richiede uno sforzo troppo grande. Senza nulla togliere al valore storico di Populous, oggi credo sia difficile apprezzarlo anche per chi lo ha amato all'epoca... figurarsi per gli altri!

"HEI RAGAZZI, SIAMO NEI PASTICCI!"

ACTIVISION STA PRESENTANDO IL NUOVO

REAL GHOSTBUSTERS™

E QUI IN GIRO STANNO VOLANDO DEI FANTASMI PROPRIO
NIENTE SIMPATICI

Unisciti ai tuoi eroi preferiti, i grandi Ghostbusters, e salva la città da una vera invasione di folletti, fantasmi e cose varie che invadono le strade di notte.



ACTIVISION

LEADER
DISTRIBUTION

Acchiappa e intrappola più mostri che puoi o di te si parlerà al passato!

- ★ 8 direzioni di scorrimento tutto colore.
- ★ Per uno o due giocatori.
- ★ Centinaia di mostri tutti diversi da acchiappare.
- ★ Effetti sonori fantastici.
- ★ Schermo introduttivo dinamico.
- ★ Animazione molto veloce.
- ★ 10 fantastici livelli.



GAME DESIGN COPYRIGHT
DATA EAST USA, INC. © 1987
ALL RIGHT RESERVED.
MANUFACTURED UNDER LICENCE FROM
DATA EAST USA, INC.
© 1984 COLUMBIA PICTURES
INDUSTRIES, INC.
© 1988 COLUMBIA PICTURES TELEVISION
A DIVISION OF CPT HOLDINGS, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.



BLADE RUNNER

Di "Max Renn" Chiricallo

Strade affollate da un'umanità variopinta ma senza alcuna allegria, troppo distratta anche solo per guardarsi in faccia, che vaga indifferente sotto un cielo nero, da cui scende una pioggia fine e insistente,

che crea pozzanghere in cui si riflette la cruda luce dei neon colorati...

Potrebbe essere la descrizione di una delle tante sequenze ambientate in esterni di Blade Runner, pellicola diretta da Ridley Scott datata 1982, da subito film di culto, per poi asurgere allo status di clas-

sico col passare degli anni.

E nel 1997 Blade Runner era già considerato un classicone sci-fi, quando uscì l'omonimo graphic adventure su licenza targato Westwood Studios, sviluppatori che in fatto di avventure si erano già distinti con la serie Legend of Kyrandia (nonché con celebri strategici come Dune 2 e Commander & Conquer). Si trattava di un'opera costosa per l'epoca, e piuttosto ambiziosa per come rielaborava il materiale originale, a cui spettava l'arduo compito di misurarsi con una pietra miliare della settima arte.

La vicenda raccontata dal gioco non è quella del film: non impigneremo Deckard, lo scafato cacciato-

Per l'epoca una grafica del genere in una avventura grafica era quasi fuori parametro.



WINDOWS

1997



Il gioco non disdegnava anche l'uso della forza e capitava di dover estrarre la pistola in determinate situazioni.

Tyrell. La storia riecheggia quella del film, con tanto di citazioni più o meno evidenti, cercando di proporre qualcosa di nuovo ma allo stesso tempo già collaudato, un'idea che può dirsi riuscita, e che funziona per gran parte della narrazione.

Il gameplay è alquanto peculiare: invece di interagire con oggetti vari e risolvere enigmi più o meno astrusi, dovremo raccogliere informazioni che ci permettano di proseguire con le indagini e sbloccare nuove locationi da visitare e in cui interagire. Come? Innanzitutto tramite i dialoghi interrogatori compresi (of course), rinvenendo le prove sulle scene del crimine, e cercando indizi preziosi

re di taglie, sulle orme dei replicanti ribelli guidati dal temibile Roy Batty; vestiremo invece i panni della matricola Ray McCoy, che indagando sulla strage di alcuni preziosi (in quanto autentici e non artificiali) animali, si imbatte in un altro gruppo di replicanti Nexus 6, anche loro sfuggiti al controllo dei loro padroni della Tyrell Corporation. Fra i comprimari spiccano Crystal, una blade runner dalla battuta pronta e il grilletto facile, e Guzza, il capoccia appesantito e a tratti ambiguo. Il nuovo cattivo, o presunto tale, si chiama invece Clovis, e risulta carismatico quasi quanto il biondo a cui si

accennava qualche riga fa. L'indagine che attende il giocatore è parallela a quella mostrata su pellicola, e capiterà quindi di imbattersi in personaggi comparsi sul grande schermo come Gaff, J F Sebastian, Rachel Rosen ed Eldon

Nel gioco è possibile utilizzare anche l'Esper Photo Analysis Machine (o più semplicemente Esper). E' innegabile: chi aveva visto il film sognava di poter mettere le mani sopra anche nel videogioco!





NE HO VISTE COSE...

...che voi umani non potreste nemmeno immaginarvi": questo l'inizio del celebre monologo recitato da Roy Batty/Rutger Hauer alla fine di Blade Runner, pellicola che straripa di dialoghi brillanti e scene memorabili, che ha ridisegnato i contorni del cinema fantastico e si è fatto apprezzare anche da chi non mastica sci-fi, influenzando a distanza di decenni vari settori della cultura popolare.

Il motivo di tanto successo?

Semplice (si fa per dire): la storia dei replicanti alla disperata ricerca di più vita è una metafora della condizione umana, riguarda tutti noi.

Insomma, i replicanti ci somigliano fin troppo.

sulle foto e i filmati tramite l'esper, l'aggeggio avveniristico capace di zoom impossibili presente anche nel film, e qui riprodotto in maniera a dir poco convincente.

A proposito di strumenti del mestiere, va ricordato che è possibile sottoporre i sospetti replicanti al test Voigt - Kampff, con tanto di domande assurde e/o imbarazzanti come nel film. Capiterà inoltre di dover

sfoderare la pistola in più occasioni, nonché di doversi gettare all'inseguimento di alcuni soggetti recalcitranti... Ma occhio a non "ritirare" per sbaglio degli umani, o sarà game over.

I filmati di intermezzo non sono molti, ma sono tutti evocativi: più volte si rimane estasiati nel contemplare la metropoli avveniristica che "vive" sotto i nostri occhi, e i cui cieli sono attraversati da automobili capaci di volare, per non par-

BLADE RUNNER

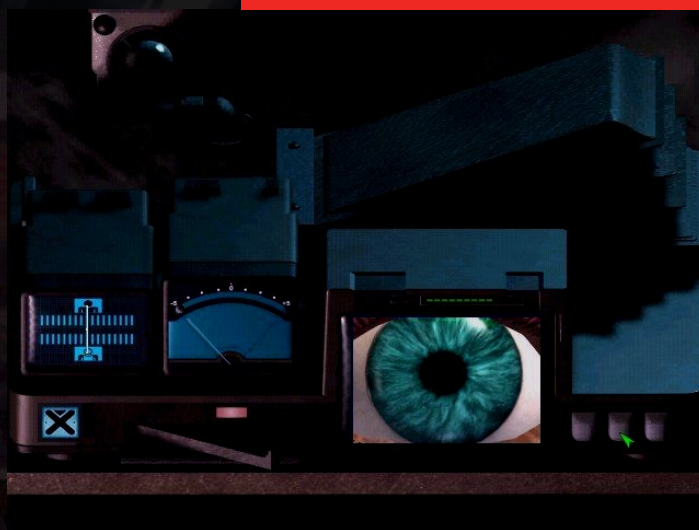


La copertina del gioco che, personalmente, non ho mai trovato particolarmente ispirata, anche considerando l'iconico universo narrativo a cui si ispira.

lare di un certo cartellone pubblicitario animato, entrato da tempo nell'immaginario collettivo... Per quanto riguarda la grafica in game abbiamo modelli poligonali che si muovono su scenari pre renderizzati, alla Resident Evil prima maniera: mentre gli sfondi risultano efficaci ancora

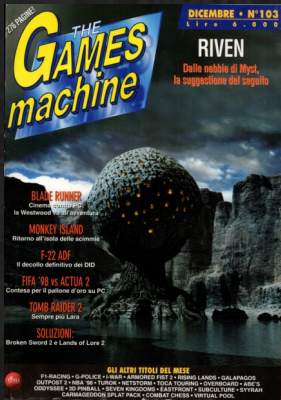
le scene in 3D pre-calcolato sono le parti invecchiate peggio, ma non poteva che essere così visto che si parla di un titolo del 1997!

"Sei nel deserto, camminando sulla sabbia. Vedi una tartaruga che striscia verso di te. La giri sulla schiena. Non si muove. Non la aiuti. Perché?"



WINDOWS

1997



Nel numero 103 del dicembre 1997 TGM dedica al tanto atteso titolo Westwood ben cinque pagine di recensione scritte da Stefano Silvestri. Partiamo subito con il dire che il gioco riceve la medaglia TOP SCORE e un voto pari a 96%. L'articolo è molto esaustivo e parla diffusamente sia del gioco che del film da cui questo trae ispirazione. I box di approfondimento abbondano: uno sui personaggi, uno sul KIA (sistema che tiene traccia gli indizi raccolti e funge da menù del gioco), uno sull'adattamento italiano (quella provata è infatti la versione inglese), uno sui personaggi principali del gioco e uno sul sistema di finali multipli. In più le foto, con lunghe didascalie esplicative, sono davvero tantissime (ne ho contate 19!!!), a dimostrazione che il titolo è stato coperto con molta attenzione da questa testata. Nel commento finale Stefano indica che è *"un capolavoro"* ma che *"potrebbe non piacere a tutti"*. Il gioco infatti non ha inventario e non permette l'interazione con gli ambienti come nella classiche avventure e questo potrebbe allontanare i puristi del genere. Viene però sottolineato chiaramente come la presentazione sia *fantastica*, la grafica *spettacolare*, il sonoro *meraviglioso*, la giocabilità *ai massimi livelli* e l'esperienza sia longeva grazie ai tanti finali (anche se ritenuta *"facile"* da portare a termine).

Piccola ulteriore nota circa il box dell'hardware che ci informa che per giocare a questo titolo, oltre a Windows 95, serve almeno un Pentium 90 (meglio un 166) con 16 MB di Ram (ma 32 sarebbero preferibili) e una scheda grafica con almeno 2 MB di memoria DirectX 5.0, un CD-Rom 4X e almeno 150 MB di spazio libero su HD (che potevano arrivare ad 1 GB con l'installazione massima). Fa sempre sorridere vedere queste specifiche e pensare a dove siamo arrivati nel 2025! Fa ancor più sorridere rendersi conto che al giorno d'oggi i più giovani non abbiano probabilmente nemmeno mai visto un Cd-Rom nei loro PC e non abbiano mai adoperato hardware che ragionasse in una scala inferiore al Gigabyte di memoria.

E come sempre, con lo spazio avanzato, diamo un occhio a quali titoli venivano recensiti in quello stesso numero, oltre al Riven di copertina che si guadagna un 94%. In ordine di apparizione abbiamo: The Curse Of Monkey Island (95%), F22 della DID (98%), Tomb Rider 2 (96%), F1 Racing Simulation della Ubisoft (94%), I-War (93%), Fifa 98 Road To World Cup (96%), Actua Soccer 2 (91%), G-Police (92%), Turok (87%), Oddworld Abe's Oddysee (92%), NBA live 98 (92%) e Touring Car Racing (92%)... non un brutto Natale per i videogioicatori, possiamo dirlo.

Massimiliano Conte

oggi, con tanto di piccoli particolari animati che contribuiscono all'atmosfera generale, i personaggi poligonali sono invecchiati maluccio, apparendo un po' troppo pixellosi e muovendosi con animazioni a volte legnose. Il sonoro è splendido, con le indimenticabili musiche del film, e il doppiaggio in italiano, fra cui spicca la voce di McCoy, che è la stessa di Rick Deckard/Harrison Ford!

Sono presenti più di dieci finali differenti, a cui si arriva tramite dei bivi narrativi:

uccidere o lasciar fuggire un replicante, rispondere

durante un dialogo in una maniera o in un'altra, tene-



Alcune scene hanno il compito sia di citare il film che di omaggiarlo.

LE VOCI DEL GIOCO



Quando il videogame di Blade Runner approdò in Italia nel 1997, il lavoro di localizzazione non si limitò alla semplice traduzione dei testi, ma puntò a ricreare un'esperienza cinematografica interattiva. La Synthesis di Milano curò il doppiaggio con un'attenzione quasi maniacale alla fedeltà dell'atmosfera noir, affidandosi a un cast di voci celebri e perfettamente in sintonia con i personaggi. Michele Gammino, storica voce italiana di Harrison Ford, diede vita al protagonista Ray McCoy. Sandro Iovino, noto per interpretare Jeremy Irons e lo stesso Rutger Hauer sul grande schermo, prestò la sua voce al carismatico e ambiguo Clovis.

Parteciparono poi altri doppiatori/doppiatrici professionisti in vari ruoli più o meno secondari, come Raffaele Fallica (storica voce del Dott. McCoy nella serie classica di Star Trek), Silvana Fantini, Elda Olivieri, Luca Sandri, tutti capaci di restituire sfumature differenti a personaggi molto diversi tra loro.

La recitazione puntuale, il ritmo calibrato e l'uso sapiente di pause e inflessioni fecero del doppiaggio italiano uno degli elementi più memorabili dell'edizione, capace di trasformare un videogioco dell'epoca in un vero e proprio film interattivo e di imprimerli nella memoria dei giocatori come uno dei lavori più curati degli anni novanta.

Oggi è ancora perfettamente comprensibile la scelta che venne fatta nel 1997 di accomunare le voci del film e quelle del videogioco, soprattutto per una questione di marketing, ma personalmente mi sono più volte chiesto nel tempo se sia stata anche una scelta valida dal punto di vista "logico". Mi spiego meglio: essendo il videogioco incentrato su due protagonisti diversi rispetto al film (ma sostanzialmente simili nei ruoli e nell'aspetto), dandogli la stessa voce si è creata una situazione nella quale il giocatore sa che sono personaggi diversi rispetto a quelli del film, ma per tutta la durata del gioco è quasi impossibile identificarli come tali: penserete sempre di avere di fronte Rick Deckard e Roy Batty.

Tutto ciò è alla fine un bene, un male o un dettaglio ininfluente nell'economia di questo videogame? Personalmente ancora non lo ho deciso.

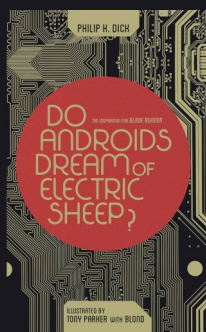
Massimiliano Conte

re un certo oggetto o darlo a qualcun altro, e così via. Il personaggio di McCoy può dirsi riuscito, anche se in fondo si tratta di una versione acerba di Deckard; per quanto riguarda la narrazione è comunque palese lo sforzo di ricreare le emozioni suscitate dalla

controparte cinematografica, così come per l'estetica del prodotto, davvero fedele all'originale.

Westwood ha creato una sorta di gemello videoludico di Blade Runner, anche se inevitabilmente in tono minore: il loro è un gran lavoro, ma non quanto la

pellicola diretta da Ridley Scott; sarebbe pretendere troppo, anche se in alcuni frangenti ci va maledettamente vicino. Forse non solo certi momenti finiranno per perdersi come lacrime nella pioggia, ma anche certe intenzioni...



SOGNANDO PECORE ELETTRICHE

"Gli androidi sognano pecore elettriche?" è lo strano titolo (che acquisisce senso dopo che si è letta l'opera) del romanzo da cui è tratto Blade Runner: un cacciatore di taglie ha il compito di eliminare dei pericolosi androidi fuggiaschi, ma finirà con l'empatizzare con loro. Uscito nel 1968, si tratta di un'opera di Philip K. Dick, autore geniale ma uomo dalla vita travagliata, segnata dagli eccessi e vittima di una forma di paranoia, spesso presente nelle sue opere, i cui protagonisti faticano a distinguere cosa è reale da cosa non lo è.

Fra i precursori del cyberpunk, Dick morirà nel 1982, poco più che cinquantenne, subito prima dell'uscita del film che lo consegnerà alla storia.

Fra i suoi titoli migliori: "La svastica sul sole", "Un oscuro scrutare", "Ubik", "Labirinto di morte".

LE VERSIONI DEL FILM



Quando si parla di Blade Runner, non si può ignorare il fatto che esistano numerose versioni ufficiali del film, frutto di un percorso produttivo e distributivo complesso, segnato da contrasti creativi e scelte imposte dal mercato. La pellicola di Ridley Scott, uscita nel 1982, fu inizialmente accolta con freddezza dal pubblico statunitense, complice un ritmo narrativo insolito per il cinema di fantascienza dell'epoca e un tono cupo che mal si conciliava con le aspettative di chi si era abituato all'avventura ottimista di Star Wars. Le prime proiezioni di prova, basate su una versione non definitiva, suscitavano reazioni negative, spingendo i produttori a intervenire pesantemente. Fu così introdotta una voce narrante fuori campo, registrata da Harrison Ford controvoce, per rendere più chiara la trama, e venne aggiunto un finale "positivo" con Deckard e Rachael in fuga verso un paesaggio verdeggianti, ottenuto riciclando riprese aeree scartate da Shining di Stanley Kubrick.

Parallelamente, per il mercato internazionale fu distribuita una versione leggermente più violenta, con dettagli crudi assenti in quella statunitense, come l'uccisione del dottor Tyrell da parte di Roy Batty. Negli anni successivi, il film iniziò a guadagnare lo status di cult, e nel 1992, in occasione del decimo anniversario, venne realizzata la Director's Cut. Questa edizione eliminava la voce narrante e il lieto fine, reintegrando invece una breve scena onirica in cui Deckard sogna un unicorno. Tale inserto, unito al celebre origami lasciato da Gaff, alimentò l'interpretazione secondo cui lo stesso Deckard potesse essere un replicante, ipotesi confermata dallo stesso Scott. La Director's Cut correggeva anche alcune incongruenze della sceneggiatura, come il riferimento iniziale a sei replicanti fuggiti, quando in realtà quelli presenti in scena erano quattro.

Il capitolo finale di questa evoluzione arrivò nel 2007 con The Final Cut, l'unica versione su cui Ridley Scott ebbe pieno controllo artistico. Oltre a un restauro digitale dell'immagine e del suono, questa edizione perfezionava effetti visivi, correggeva errori di continuità e migliorava alcune transizioni, mantenendo però intatta la struttura narrativa della Director's Cut.

È considerata la versione definitiva, quella che più rispecchia la visione originale del regista.

La molteplicità di edizioni di Blade Runner è diventata parte integrante della sua leggenda, simbolo di un'opera che, come i suoi replicanti, ha attraversato metamorfosi per sopravvivere e trovare la propria identità. Oggi, la coesistenza di queste versioni non è solo una curiosità per cinefili, ma anche una testimonianza delle tensioni tra autorialità e logiche commerciali, e di come un film possa rinascere più volte, ridefinendo il proprio significato nel tempo.

Massimiliano Conte

Nota finale: nel 2022 è uscita la Enhanced Edition di Blade Runner, una remaster purtroppo fallimentare, afflitta da numerosi problemi tecnici, poi in parte risolti con una tardiva patch pubblicata l'anno successivo. È comunque possibile giocare col titolo originale, incluso fra le cartelle del programma, ed emulato tramite ScummVM. ■

ANTA SILVER

Una brillante avventura grafica con meccaniche di gioco tutte sue, un ottimo racconto di fantascienza e uno dei migliori giochi su licenza mai realizzati che, peraltro, cerca, con i suoi numerosi finali, di porre rimedio ad uno dei limiti "storici" di questo genere, cioè la scarsa rigiocabilità! Allora perché "solo" Anta Silver?

Essenzialmente per due motivi: non sempre è così intuibile cosa fare e quando, a dispetto del gameplay investigativo (e zoomare con l'esper alla ricerca del pixel a volte è una tortura - ma potrete capire quanto solo giocandolo -) e poi perché soffre l'inevitabile paragone col film.

A dispetto di questi (presunti?) difetti, si tratta di uno di quei titoli che meritano di diritto un posto nella storia e che ogni appassionato di avventure grafiche (e di cinema) dovrebbe avere nella propria libreria di giochi.

THE NEW ADVENTURES OF

SUPERMAN

Massimiliano Conte

Il Nintendo 64, quando arrivò sul mercato a metà degli anni '90, era una piccola meraviglia tecnologica per l'epoca che ci invitava a sognare: la sua grafica 3D era grandiosa (o almeno così ci sembrava allora) e il suo controller dotato di levetta analogica promette-

va di immergerci in mondi tridimensionali vasti e coinvolgenti. Ed in effetti lungo la sua vita commerciale ciò avvenne con titoli del calibro di Super Mario 64, The Legend of Zelda: Ocarina of Time e GoldenEye 007: giochi che non solo sfruttavano la potenza della macchina, ma riuscivano a ridefinire interi generi. In un panorama così ricco di innovazione e con un hardware di tale potenza, sembrava quasi impossibile che qualcuno potesse prendere quelle capacità

e... usarle malissimo! E invece arrivò "Superman 64" a dimostrare che sì, tutto ciò era possibile!!!

Uscito nel 1999 e sviluppato da Titus Interactive, il gioco si presentava con il titolo di "Superman: The New Adventures" ma per tutti, già allora, fu da subito, semplicemente, "Superman 64".

L'idea di impersonare l'Uomo d'Acciaio in un mondo 3D era potenzialmente esplosiva: volare liberamente sopra Metropolis, salvare civili, affrontare Lex Luthor in epiche battaglie.

Tutto incredibilmente affascinante... almeno sulla carta.

Invece, quello che i giocatori si trovarono davanti fu un gioco che sembrava più uno strumento di tortura che un prodotto pensato per intrattenere e divertire.

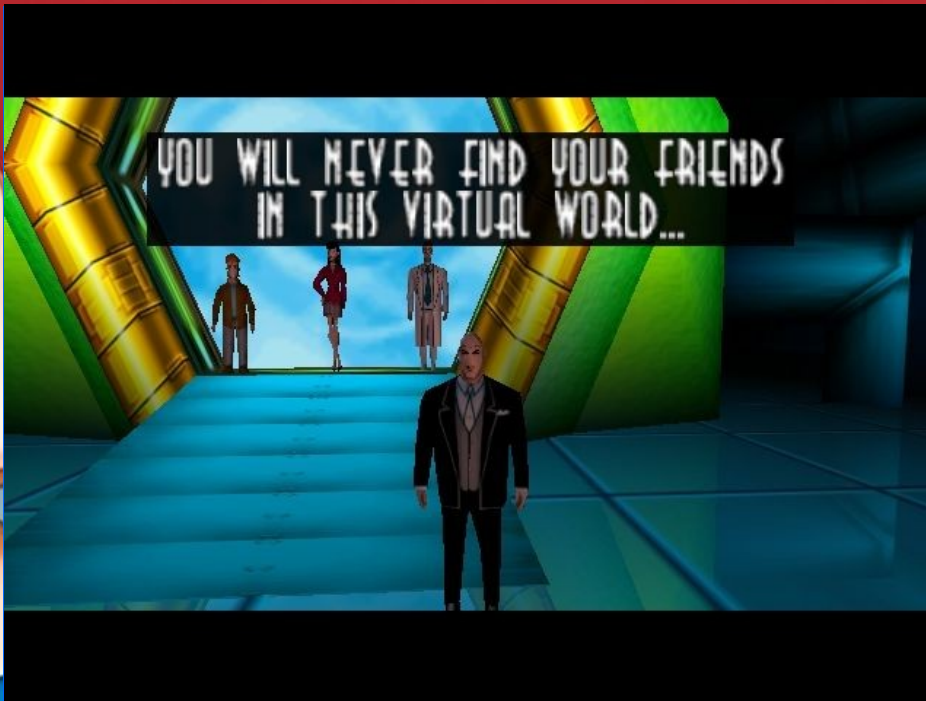
Il gioco si apriva con una premessa narrativa degna di un episodio della serie animata a cui il gioco si ispirava (e non è detto che ciò fosse necessariamente un bene): Lex Luthor, infatti, in questa avventura costringeva Superman ad entrare in una "realtà virtuale" da lui creata e nella quale aveva imprigionato Lois

Il famigerato volo "nei cerchietti"... talmente brutto ed ingiocabile da essere diventato iconico, anche se per i motivi sbagliati.



NINTENDO 64

1999



Il malvagio Lex Luthor, vestito da maggiordomo, sta per imprigionare gli amici di Superman in una delle cutscene più brutte e statiche della storia.

Lane, Jimmy Olsen e il Professor Hamilton. Il nostro eroe era quindi costretto a superare delle prove preparate dallo stesso Lex per liberare i suoi "amici".

Non cercate una logica in tutto questo... sarebbe inutile.

La verità è che tutto questo antefatto era un banale pretesto per giustificare una serie di situazioni ai limiti del ridicolo lungo 14 livelli uno più brutto dell'altro!

Giusto per dire, nei livelli esterni era infatti presente una fitta "nebbia di kryptonite" (non scherzo!!!) che avvolgeva ogni centimetro di Metropolis, espediente maldestro per nascondere il fatto che il motore grafico

non riusciva a gestire ambienti troppo complessi e, quindi, una certa profondità di campo. Il risultato di tutto questo era un mondo vuoto, piatto e monotono, dove l'eroe più potente della Terra passava gran parte del tempo a volare attraverso anelli sospesi in aria! Eh sì, la più celebre — e

tristemente iconica — sfida di questo titolo consisteva nel far volare Superman attraverso una serie di "cerchietti" sospesi in aria, entro un tempo limite. Non una volta, non due: decine di volte. E se sbagliavi, ricominciavi da capo.

E quando non era impegnato in questa "olimpiade dell'hula hoop aereo", Superman si trovava a spostare macchine, salvare poligoni vagamente umanoidi o combattere nemici che sembravano usciti da un corso base di modellazione 3D.

Se almeno tutto questo scempio fosse stato compensato da una giocabilità dignitosa, sarebbe già stato già qualcosa... ma in realtà i controlli erano rigidi, il



La cover del gioco ci mostra un Superman molto arrabbiato... una espressione che credo sia rivolta al team di sviluppatori della Titus

volò impreciso e la telecamera aveva un talento speciale per piazzarsi dietro muri o con angolazioni che ti impedivano di vedere cosa stavi facendo, specie nei livelli ambientati all'interno degli edifici (e non erano pochi).

All'epoca vennero incolpati, senza nessuno scrupolo, gli sviluppatori della Titus, ma oggi sappiamo che dietro a questo disastro c'era stata, in realtà, una produzione tormentata e non tutte le colpe potevano essere imputate al team di programmazione. La Titus Interactive, infatti, aveva ottenuto la licenza per realizzare il videogioco di Superman, ma Warner Bros. e DC Comics imposero restrizioni severe: niente combattimenti diretti con certi personaggi, niente distruzione di edifici, niente

scene troppo violente. In pratica, un gioco di Superman senza la possibilità di fare cose da Superman.

Pare addirittura che, in seguito ad un improvviso cambio degli uffici Warner Bros. deputati alle licenze, i nuovi responsabili avessero spinto per trasformare questo titolo in una specie di Sim City, dove Superman sarebbe stato il sindaco di Metropolis!

A questo si aggiunsero scadenze impossibili e un secco rifiuto da parte di questi soggetti a qualsiasi proposta di Titus, con giustificazioni pretestuose del tipo "Superman non farebbe mai questo!".

Tali sistematiche opposizioni arrivarono ad un punto tale da dover costringere il team a presentare le nuove idee per il gioco insieme a pagine del fumetto nelle quali Superman faceva ciò che loro volevano fargli fare, così da impedire

a monte quel genere di rifiuto.

Alla luce di tutto questo oggi sappiamo che le tremende sezioni con gli anelli inizialmente sarebbero dovute essere solo "tutorial" poi diventati parte integrante del gioco. Sappiamo anche che il mondo virtuale fu quasi imposto da Warner per evitare che Superman facesse male a persone "reali"!!!

Sappiamo poi che venne impedito dai capoccioni di Warner e DC che Superman potesse anche solo sfondare una porta, un muro o un pavimento, azioni inizialmente previste nel gioco, ma da loro ritenute degne di un "cattivo" e non di un eroe.

Certo, bisogna poi riconoscere che il team stesso, pur volenteroso, non era effettivamente così capace: le versioni preliminari del gioco erano più ambi-

Qui Superman deve combattere Mala in un simil-picchiaduro così ingiocabile da far venire il mal di testa anche solo guardando il gameplay su Youtube.

Un criminale composto da ben due colori spara a Superman e gli fa pure male... alla faccia dell'Uomo d'Acciaio!



NINTENDO 64

1999

ziose, con livelli più complessi e missioni molto più varie e articolate, tutti elementi che alla fine vennero eliminati o fortemente ridotti non solo per tutti i problemi avuti con Warner e DC, ma anche per una presa di coscienza da parte del team di non disporre delle capacità sufficienti per poter sviluppare la loro visione iniziale.

Al termine di questo travagliato percorso, caratterizzato da continui cambi di direzione e snervati "taglia e cucì", il team non ebbe il tempo materiale per rifinire il gioco, togliere i bug e migliorare controlli e collisioni, ed ecco il motivo per il quale il titolo arrivò così sugli scaffali.

Il lancio fu accolto da recensioni impietose: riviste e siti dell'epoca lo massacrarono assegnando voti bassissimi!

Anche i giocatori, nonostante le vendite inizialmente fossero state discrete, lo abbandonarono molto in fretta.

Ma, come spesso accade, il tempo ha trasformato Superman 64 in un fenomeno di culto, anche se al contrario.

Il gioco della Titus, infatti, è diventato un meme involontario, un punto di riferimento quando si parla di "giochi brutti", protagonista

di video comici, recensioni satiriche e speedrun assurde in cui i giocatori cercano di completarlo nel minor tempo possibile, spesso sfruttando glitch che rendono il titolo ancora più surreale e fonte di grasse risate.

Oggi, Superman 64 è ricordato non per quello che avrebbe potuto essere, ma per quello che è stato: un esempio da manuale di come non sfruttare le potenzialità di una console. Eppure, paradossalmente, ha lasciato un segno nella storia del gaming. Non per meriti tecnici o artistici, ma perché ha unito generazioni di videogiocatori in un raro dissenso universale. E in un certo qual modo, questo è il suo superpotere.

E ora, prima del commento finale, qualche altra curiosità su questo gioco:

- Il titolo, pur distrutto dalla critica, riuscì a vendere

abbastanza da guadagnare dei bei soldini, rendendo molto felici i capoccioni di Warner e Dc che tanto lo avevano osteggiato.

- Secondo Eric Caen, fondatore di Titus, l'astio dimostrato da suddetti capoccioni pare dipendesse dal fatto che ritenessero lo sviluppatore (ricordiamolo, scelto dai loro predecessori) troppo piccolo per garantire un gioco di successo. Il loro atteggiamento era quindi mirato a farli rinunciare alla licenza così che potessero rivenderla ad una azienda più grande e capace (tipo Electronic Arts).

- Una versione del gioco per Playstation, affidata da Titus al team BlueSky Software e completamente differente da quella N64, era pronta al 90% con uscita prevista nel 2000, ma venne cancellata a causa della scadenza dei diritti che DC e Warner non rinnovarono alla Titus. ■

ANTAGAMERS

Che cosa si può aggiungere a quanto detto nell'articolo e, in più occasioni, a quanto espresso dalle tante recensioni acide che questo gioco ha raccolto nel tempo?

Non molto in realtà. Anche alla luce della sua travagliata genesi, questo titolo è un insulto alle capacità del Nintendo 64 e, in fondo, anche un manuale a tutto ciò che un videogioco NON dovrebbe essere: brutto da vedere, frustrante da giocare, incapace di coinvolgere anche minimamente il giocatore. Non vale la pena di essere giocato nemmeno per farsi una risata perché vi farebbe comunque innervosire. Una medaglia marrone Antagamerd pienamente meritata (la seconda della nostra storia). E tanto basta.



Di Massimiliano Conte

Everspace è uno di quei giochi "roguelike" che rischia di respingerti al primo assaggio. Le partite iniziali possono infatti sembrare un po' fredde, confuse e poco appaganti: il gioco infatti ti catapulta nello spazio, sommerso da informazioni, con meccaniche che non si spiegano da sole e una difficoltà che non fa sconti. È facile pensare "ok, non fa per me" e mollare il colpo senza troppi rimpianti. Ma se si ha la pazienza di insistere, di fare qualche run in più, di iniziare a capire come muoversi, cosa raccogliere e quando combattere o fuggire, allora il gioco comincia a rivelare il suo vero potenziale e a trascinarti in un loop che può diventare sorprendentemente coinvolgente.

La prima cosa che colpisce, anche senza aver superato questa barriera iniziale, è la grafica: lo spazio è vivo e colorato, con campi di asteroidi che sembrano scolpiti a mano, nebulose che si aprono come pennellate di acquerello e giochi di luce che ti fan-

no quasi dimenticare che stai per essere fatto a pezzi da un incrociatore nemico.

Va detto che è un titolo che non punta al realismo simulativo di un Elite: Dangerous, ma riesce comunque a dare un senso di profondità e vastità grazie a un comparto tecnico curatissimo e a una soddisfacente gestione della fisica.

Molto meno elaborate, invece, le cutscene che vi raccontano la storia del gioco, composte da tavole bidimensionali e dalla voce narrante del protagonista. Semplici, ma comunque dotate di un certo fascino.

E a proposito delle voci... il parlato è in inglese, ma sot-

totitoli e menù sono stati tradotti in italiano.

Buono anche il versante delle musiche, con brani di sottofondo che accompagnano il giocatore senza risultare noiosi o troppo invadenti.

Passando al gameplay, la struttura procedurale è il cuore pulsante dell'esperienza: ogni settore che si attraversa è generato casualmente, con mappe che cambiano a ogni run, e questo significa che non sai mai cosa ti aspetta dietro il prossimo salto. Potresti trovarti in un'area tranquilla, con qualche relitto da esplorare e risorse da raccogliere in tutta tranquillità, oppure in mezzo a una trappola mortale con nemici ovunque e carburante agli sgoccioli. La morte è definitiva, come da tradizione roguelike, ma qui c'è una particolarità: esiste un sistema di progressione permanente che permette di sbloccare perk, nuovi loadout e miglioramenti per la nave anche dopo essere esploso in mille pezzi. Tutto ciò rende il gioco meno puni-



WINDOWS

tivo e ti spinge a fare “solo un'altra partita” per vedere fin dove riesci ad arrivare. Questo specifico elemento, tra le altre cose, è anche parte della trama, visto che il protagonista (o sarebbe meglio dire “i protagonisti”) sono in realtà dei cloni la cui esistenza è al centro del principale (ma non unico) mistero da svelare nel gioco. Per quanto riguarda l'azione, il combattimento qui è immediato, quasi “arcade”, ma reso un minimo più strategico dalle diverse armi primarie e dai missili di vario tipo disponibili, oltre che dai molteplici oggetti consumabili che possono essere raccolti o creati dal giocatore stesso, sempre che nel corso delle partite abbia recuperato i progetti relativi a quella specifica tecnologia. Nonostante la semplicità di base (si tratta pur sempre di

un arcade), la varietà di situazioni e la gestione delle risorse aggiungono una tensione costante, anche per effetto del lato “survival”: a volte non è un nemico a ucciderti, ma la mancanza di materiali per riparare la nave, situazione che ti costringe a vagare nello spazio sapendo che la fine è inevitabile. In definitiva, Everspace non è un colpo di fulmine: è più una conoscenza che all'inizio ti lascia perplesso, ma che, col tempo, rivela lati sempre più interessanti. Non ti promette un universo infinito, ma se superi quella fase iniziale di diffidenza, ti regala un'esperienza intensa, anche se a volte un tantino ripetitiva, che può diventare una piccola ossessione spaziale.

Curiosità finali:

- Everspace è nato grazie a una campagna Kickstarter di grande successo, che ha raccolto oltre 400.000 dollari, permettendo agli

sviluppatori di Rockfish Games di realizzare pienamente il progetto. Lanciato inizialmente in Early Access, grazie al feedback della community Everspace ha affinato molte delle sue meccaniche “in corsa”.

- Everspace dispone di una modalità VR che permette di affrontare l'intera avventura, letteralmente, all'interno della navicella. L'effetto è grandioso, ma ho preferito giocarlo in modalità tradizionale principalmente per il fatto che sono più a mio agio i controlli mouse/tastiera (in VR sarebbe invece molto più opportuno affrontarlo con il controller)

- Il titolo ha avuto un seguito, Everspace 2, uscito nel 2023 e che, da quanto ho capito, rinuncia alle caratteristiche roguelike per abbracciare una tipologia di gioco più “tradizionale”. ■



Di Massimiliano Conte

Lo so, nello scorso numero vi avevo promesso che vi avrei parlato a fondo di Alyx, ma complici le ferie (senza il visore), il caldo estivo (che mal si sposa con la VR) e la du-

rata di questo gioco (decisamente lungo) non ho ancora visto i titoli di coda del capolavoro marchiato Valve. Vi rimando quindi al prossimo numero per tutti i dettagli e per una disamina più accurata del gioco. ■

A VOLTE RITORNANO LE MINI RECENSIONI DI FABIO "FBS" SIMONETTI



"Buona questa CADRECCI!" - Conte Aldo Dracula

Pubblicata in data 2 agosto. Ultima modifica in data 21 agosto.



V-Rising è un buon gioco di sopravvivenza a mappa aperta senza fronzoli. È una via di mezzo tra un Diablo e Minecraft in salsa vampirica, se vogliamo. È un gioco che si appoggia al farming per concedere vantaggi sui boss (che sono il filo conduttore della vicenda... la scala verso il potere!), ma anche per il puro sollazzo di

personalizzare il nostro castello che, a tutti gli effetti, finisce per essere al centro dei nostri sforzi da succhiasangue, soprattutto per la prima ventina di ore.

Il gioco si compone di un base building elastico e profondo, scontri impegnativi che costringono a tattiche fantasiose e un'evoluzione del personaggio/castello che richiede parecchio tempo... centinaia di ore, se si vuole TUTTO.

La modalità PvP è disponibile ma non necessaria: se preferite il comune PvE non vi perderete molto, se non il fatto che tutti i territori per l'edificazione del nostro maniero saranno disponibili fin da subito e non andranno "rubati" agli altri vampiri/giocatori.

"Non bevo mai... vino." - Conte Dracula all'Okttoberfest

Qualche altra elucubrazione sparsa? Nel bene e nel male, a scandire i nostri progressi in V-Rising non c'è una trama intricata o qualche Side Quest, bensì un banale elenco di Villain da battere. Questi boss sono via via sempre più tosti e ciò è abbastanza per spronare lo sviluppo di armi, armature e incantesimi, nonché la ricerca di vittime vantaggiose per i nostri poteri... A questo proposito, il meccanismo del Sangue è davvero ben pensato: per la mappa gironzolano soldati nemici, mostri, animali e persone comuni. Ciascuno può essere divorato. La classe di chi vi pappate (cioè il loro "ruolo", come guerrieri, arcieri, contadini, ecc.) determina una lista di benefici temporanei, mentre la qualità del loro sangue (espressa in percentuale) il numero dei suddetti benefici. Il fatto è che col tempo il sangue recuperato si esaurisce, soprattutto se si viene feriti e ci si deve curare, perciò si dovranno trovare costantemente vittime di qualità.

Tutto è piuttosto semplice ma molto funzionale, reso ancora più interessante dalla possibilità di avere soldati per difendervi/recuperare materiali e schiavi come "sacche di sangue". Il pepe sarà il ciclo notte/giorno: l'oscurità non crea problemi e anzi, andare a caccia in una notte di Luna di Sangue concede diversi bonus. Se però decidete di gironzolare con la luce del sole



(e capiterà, dato che non si può far passare il tempo) è un attimo trasformarsi in un arrosticino. Il trucco sta nel ripararvi nelle zone d'ombra, prendere pozioni che agiscono a mo' di protezione solare e non attaccar briga in aree aperte... cosa che mi ha piacevolmente ricordato il vecchio ma mai dimenticato Vampire the Masquerade - Redemption (2000).

La parola ai Van Helsing!

Come quasi tutti voi, prima di acquistare V-Rising mi sono letto un po' di recensioni negative: qualcuno si lamenta del farming, qualche altro della difficoltà o della lunghezza. Poi arrivano quelli del "quando c'è un upgrade devi ricominciare da capo", ed effettivamente quando ci sono state aggiunte di intere regioni (Gloomrot e Oakveil) col riequilibrio delle altre, non si è potuto fare altrimenti. Ora però la cosa si è stabilizzata e non si prevedono revisioni radicali (v1.1).

Le uniche critiche che mi sento davvero di condividere riguardano il fatto che certe meccaniche di gioco sembrano volerci rallentare apposta, dettandoci un ritmo che poteva essere più sostenuto. Parlo del volume del farming estremo, dei teletrasporti che non si possono utilizzare se abbiamo certi oggetti dell'inventario (WTF?), del rapido consumo di armi/armature, del non poter "far passare il tempo" neanche in single player e anzi dover aspettare "ore vere" perchè gli aiutanti tornino dai loro giri, oppure del sistema di navigazione poco ottimizzato (GoogleVamp?) che ci fa fare i giri de Peppe anziché tagliare per i boschi.

Anche la trama non è messa proprio in primo piano, ma in fin dei conti V-Rising non è un'esperienza cinematografica. Non punta al Pulitzer o allo Strega. Siete un vampiro che vuole sedere sul Trono dell'Oscurità ed essere in cima alla catena alimentare, e per farlo siete disposti ad eliminare umani e creature della notte, senza distinzione. Fine! La sessantina di boss sparsi per il territorio non vi lasceranno troppo tempo per pensare ad altro... e volendo la loro corta descrizione e il Lore online possono essere il fil rouge dell'intera vicenda (no spoiler!).

A conti fatti V-Rising non è un semplice action e nemmeno un classico MOBA, è un survival come Valheim, Don't Starve, Minecraft e soci. Alcuni meccanismi sono creati per far durare di più l'esperienza e c'era d'aspettarselo. Il fatto è che le migliori meccaniche si vedranno solo parecchio più avanti: fondere i poteri di più armi/gemme come in Darksiders 2 e unire più tipi di sangue in cocktail personalizzati, ad esempio.

La struttura del gioco e il loop sono comunque intriganti, con una difficoltà di tutto rispetto, soprattutto se siete da soli. Insomma: vi piacciono i vampiri e vi sentite degli architetti gotici? Provatelo, ma solo se non vi annoia il farming tra uno scontro e l'altro.

VOTO: 8/10

NOTA BENE - Non state a impegnarvi nella costruzione del primo castello (normalmente vicino alla zona di partenza), che quando finalmente riuscirete a raggiungere il CENTRO della grande mappa, potrebbe essere conveniente riedificare in una posizione più opportuna grazie all'apposita opzione. Quando lo farete non ci sarà il "teletrasporto" in massa dell'edificio, bensì la sua ricostruzione coi pezzi già utilizzati nella sua versione precedente... Come fosse una confezione LEGO vi verrà detto: "ecco i pezzi che hai usato prima, rimettili insieme come credi e quelli che non usi saranno scomposti e messi in una scatola". Niente male.

VILLAGE, perché dentro ha Vill...

Pubblicata in data 7 luglio. Ultima modifica in data 7 luglio.



Complice l'hype per RE:9, ho voluto rimettere su RE: Village che all'epoca non avevo recensito e, intanto che c'ero, ho preso la rincorsa rigiocando anche il RE:7+DLC. Che volete farci? Non ho una vita sociale...

Iniziamo col dire che RE: Village non è assolutamente un brutto gioco, ma non raggiunge i fasti del 7. Ha parti divertenti, un sacco di tesori da trovare, armi da sviluppare in più run, qualche sezione ben pensata e visivamente è un bel passo avanti dal predecessore, già fighissimo per l'epoca. Nell'ottica di Capcom questo RE:8 doveva essere il nuovo Resident Evil 4! Ci è riuscita? No. Village ha una struttura troppo lineare inserita in una finta mappa aperta; zone poco coese e compartimentalizzate (aka: finito un boss non torneremo più in quell'area); nessun "puzzle" (solo chiavi da trovare) e una trama che si basa completamente sul "non detto", cosa che ODIO pesantemente e che svilisce ogni eventuale sforzo nel creare una storia intrigante. Village è un gioco del 2021: le "mystery box" avevano già ampiamente rotto le balle da una dozzina d'anni, soprattutto quelle con una chiusa strampalata alla Jar Jar Abrams, come in questo caso (no spoiler).

Non perdo tempo a raccontarvi la trama, che comunque segue gli eventi del 7, dico solo che in RE: Village il gameplay può sicuramente bastare a tenervi attaccati allo schermo, ma per il resto dovrete avere 3 mani: due sul gamepad e una extra per tapparvi il naso davanti a quello che Antony Johnston si è inventato in certi frangenti... Ok Tony, vuoi portare vampiri, licantropi, mostri della Laguna Nera e qualche X-men in un horror chiamato PERICOLO BIOLOGICO? Fai pure e giustificalo come credi, che siano insetti, pipistrelli geneticamente modificati o pesci con l'alopecia ("alopescia"?). Non aspettarti però che l'idea piaccia a quelli che non spengono il cervello e seguono la serie dagli inizi! XD

**VOTO: 6.5/10**

PS: Il prossimo si chiamerà REQUIEM perché dentro ha REQ che sembra RE9... Capito? Mi aspetto poi che RE10 sia un crossover con Dino Crisis e si chiami REX, e il suo seguito REXI col figlio del dinosauro finale... Genio!

ANTACONTEST

OGNI EURO DONATO

(VIA PAYPAL O PATREON)

**EQUIVALE AD UN TICKET CHE POTRETE USARE
PER PARTECIPARE ALL'ESTRAZIONE BIMESTRALE,
DI GIOCHI SELEZIONATI DA ANTAGAMERS!!!**

**POTRETE PUNTARE TUTTI I VOSTRI TICKET SU UN SOLO GIOCO
O DISTRIBUIRLI SU PIU' TITOLI A VOSTRA SCELTA!
PER FARLO BASTERA' RISPONDERE ALLA MAIL
CHE RICEVERETE NEL CORSO DEL MESE
E CHE VI RICORDERA' I GIOCHI IN PALIO E
IL NUMERO DI TICKET IN VOSTRO POSSESSO!**



**RICORDATEVI SOLO CHE I TICKET NON UTILIZZATI
SI AZZERANO CON IL NUOVO MESE
E NON POTRANNO ESSERE ACCUMULATI**

I ragazzi della Sensible Software sono universalmente riconosciuti come uno dei gruppi più innovativi e originali fra quelli in circolazione. Giochi come "Wizball", "MicroProse Soccer" e "Parallax" sono dei classici per il C-64. Il loro "Shoot 'Em Up Construction Kit (SEUCK)" è invece una delle poche utility per realizzare giochi che funzionino davvero, e l'unica capace di realizzare giochi veramente belli. La Sensi (questo l'abbreviativo usato dagli amici) è per il C-64 quello che la Ultimate è stata per lo Spectrum. Il nostro inviato si è fatto cinque ore di auto fino alla loro sede di March nell'Inghilterra orientale, si è goduto un pasto di cinque portate tutto pagato con il "Gioviale" Jon Hare (genio della grafica) e il "Tenero" Chris Yates (prodigio della programmazione). Fra un ruttino e l'altro si è fatto raccontare le loro luccicanti carriere e ha indagato sul futuro.



Chris e Jon meditano sui diritti perduti in "Wizball" per Nintendo.

UNA BELLA CHIACCHIERA

"La Sensi Software ufficialmente è nata quattro anni fa, ma prima del fatidico 1985 Chris ha lavorato alla conversione per Spectrum di un vecchissimo gioco del C-64, "Gandalf". Era stata intitolata ironicamente "Sodov the Sorcerer" e il solo nome gli garantì un breve momento di successo prima che sparisse nell'oscurità. Chris ne aveva fatto la maggior parte della grafica e io lo avevo aiutato mentre stavo ancora al college a far

niente — come al solito!

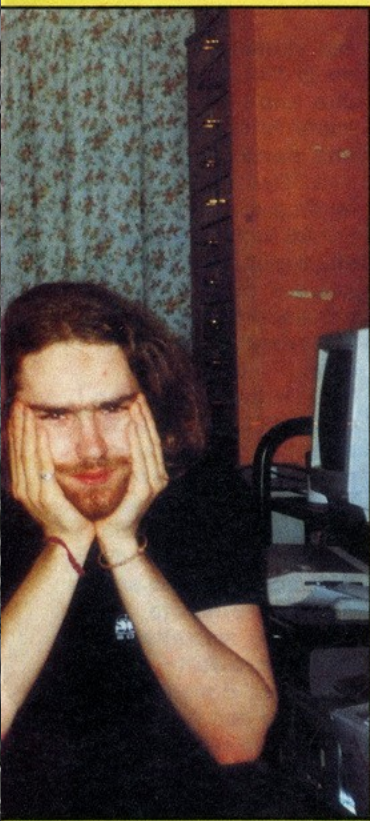
"Conoscevo Jon dal quinto anno di scuola," ha interrotto Chris. "Avevamo una band con due altri tizi — band nel senso peggiore del termine! Io suonavo stupidamente (è ovvio) la chitarra ritmica e Jon cantava — purtroppo — e suonava la chitarra principale. Ci trovavamo per suonare roba sul genere di quelle asurdità anni '70, ma le parti migliori, tipo i Pink Floyd. Il complesso si

chiamava Touchstone e giravamo nella zona dell'Essex, poi la distanza ci ha costretto a separarci circa un anno fa.

"Dopo aver lavorato a "Sodov" la "Sensy" fece un extra per la System 3, realizzando alcuni degli schermi grafici di "International Karate", anche se poi Archer McLean se li rifece da sé, quindi fu una perdita di tempo. All'epoca lavoravamo tramite degli intermediari, la LC Software, di cui uno dei

componenti è ora una donna! E incredibile, ma qualche anno fa abbiamo scoperto che il loro boss ha fatto un'operazione per cambiare sesso. Noi lo conoscevamo come Mike ed ora si chiama Patricia! Avrebbe potuto almeno farsi chiamare Michaela o qualcosa di simile! Pazzesco!"

"I piccoli incarichi continuarono con le schermate statiche di "Skyfox", il dimenticabilissimo "Flyerfox" e "Lo-
Wol-



RATA

f in The Ice Halls of Terror" — la seconda parte di una serie basata sui libri-game di "Lupo Solitario" che non venne mai pubblicata.

"Dopo passammo a "Twister" (niente a che fare con l'assurdo gioco per contorsionisti, ma il famoso "Twister: Mother of Harlots" che veniva pubblicizzato con delle ballerine in mutandine e reggiseno!). Noi scrivemmo e svilupparammo il programma, facendo praticamente

tutto e alla fine arrivò Mark Cale che firmò il tutto, anche se in realtà ci aveva solo procurato il contratto," ha commentato Jon.

"Anni fa Mark aveva lo storyboard di "The Last Ninja", ha detto poi Chris, "Chiese a Jon di realizzare alcune schermate statiche e la grafica del gioco..."

"Ma non ho fatto proprio niente!" ha concluso Jon, facendomi fare strane congetture su quel che sarebbe potuto accadere se "Last Ninja" fosse stato un prodotto della Sensi.

Alla fine Jon e Chris scoprirono un finanziamento governativo e fondarono la Sensible Software nel 1986. "Pensammo che era meglio tirarsi delle fregature da soli piuttosto che chiamare apposta degli intermediari!" commenta Chris. Nonostante questo, ebbero qualche problema con le software house. "Preparammo una conversione di "Runestone" in due settimane, eppure stiamo aspettando ancora oggi i soldi — la Firebird disse che era troppo lento. La cosa bella è che era il loro caricatore a rallentare tutto! Cercarono di modificarlo ma senza successo, e alla fine non venne mai pubblicato!"

"Galax-i-birds" fu il primo gioco ad apparire con il nome della Sensible Software Inc., ed era una strana parodia di "Galaxians" con personaggi bizzarri come dodo, fantasmini, vecchi personaggi di "IK+" e persino le palle di

"Boulder". "Galax-i-birds" alla fine venne pubblicato dalla Firebird nell'agosto '86. Nella recensione di Zzap!, Julian Rignall diceva: "A dir la verità, questo gioco è una vera schifezza, ma è una schifezza divertente... la grafica è pessima, il sonoro è orrendo, ma lo adoro!"

Incredibilmente la Sensi passò subito da questo strano budget a "Parallax", l'eccezionale Gioco Caldo di cui Zzap! parlò sul numero 5. Quando gli ho chiesto a cosa si fosse ispirato per il gioco, Chris ha risposto: "Avevamo visto tutt'e due un coin-op con scrolling parallattico di cui non riesco a ricordare il nome. Quando portammo "Parallax" alla Ocean gli diedero una sola occhiata e ci fecero firmare il contratto. Sei mesi dopo venne premiato da tutte le parti. Era l'ottobre del 1986."

E cosa ne è stato del seguito previsto?

"Abbiamo sempre progettato seguiti per i nostri giochi. Prima si trattava solo di trovare il tempo di farle, ma oggi non vedo come potremmo. Ci stiamo spostando su cose completamente nuove."

Ma se, ad esempio, la Ocean vi avesse proposto un sacco di soldi per "Parallax 2", cosa avreste fatto?

"Beh, i soldi non sono tutto! Nove mesi passati a lavorare a un gioco sono tanti per noi, e non vorremmo rimanere indietro rispetto agli sviluppi nel campo del software e dell'hardware.

Dovremmo vedere sul momento."

Il loro gioco successivo era ancora più strabiliante, e diventò il "piece de resistance" della Sensi — l'indescrivibilmente brillante "Wizball", che venne scritto nell'arco di nove mesi. Cosa vi ha spinto a realizzarlo?

"Oddio," ha risposto Chris. "Beh, uhm... volevamo fare un bel gioco con tutti gli elementi dei nostri giochi da bar preferiti. Avevamo giocato a "Dropzone" per quattro mesi di fila, e "Nemesis" e "Salamander" in sala giochi. Ogni volta che andavamo al bar c'erano sempre nuovi giochi. "Wizball" ci ha portato via nove mesi: il tempo di fare un bambino impiegato in un gioco!"

Fortunatamente per i possessori di C-64, "Wizball" non fu una gravidanza isterica e diventò la nostra copertina del numero 14, premiato come Gioco Caldo, anche se aveva raggiunto il punteggio da Medaglia d'Oro di 96%. Ho chiesto sfacciatamente quanto abbiano guadagnato con "Wizball". "Una sterlina e mezza!" è stata la men che seria risposta. Continuate a ricevere i diritti d'autore?

"Magari!" hanno risposto in coro. La notizia che "Wizball" stesse per essere convertito per la console Nintendo ha portato una nuvola di rabbia e delusione sulla tavolata — i ragazzi della Sensi si immaginavano valanghe di milioni, ma alla fine non

hanno incassato un solo yen. Possibile che non si fossero resi conto della portata del loro lavoro, quando ne cedettero tutti i diritti?

"Dopo "Parallax" portammo "Wizball" alla Ocean e firmammo con loro. Più o meno ci fecero capire che non avevano intenzione di convertirlo su nessun'altra macchina, e che dubitavano che avrebbe venduto molte copie. Immagino che questa sia una delle ragioni per cui la Ocean oggi è tanto grande! Sono molto scaltri e hanno un senso degli affari migliore del nostro! Noi certamente non potevamo immaginare il successo che avrebbe riscosso, ci eravamo limitati a scrivere un gioco che ci piacesse; uno che avremmo giocato noi stessi."

Il progetto successivo avrebbe permesso a migliaia di persone di emulare la Sensible Software stessa: "Shoot 'Em Up Construction Kit" per la Palace, pubblicato nel dicembre 1987.

"SEUCK" prese vita come una serie di utility grafiche scritte da Chris, che vennero poi espansive in un construction set."

Dopo due successi simili con la Ocean, perché siete passati alla Palace? Denaro?

"No, in realtà conoscevamo Matthew Timms là dentro, un nostro buon amico che ora lavora alla Domark. Oltretutto la Palace è una società davvero onesta,

una delle più affidabili in circolazione.

"SEUCK" venne completato in sei mesi che per noi risultarono veramente frenetici, senza un attimo di pausa dal lavoro." Ma alla fine venne premiato con la Medaglia d'Oro, e addirittura senza punteggio! Che cosa mi dite di una versione orizzontale del "SEUCK", tipo "Nemesis" ma completo di armi "multiple" e tutto il resto? Un "SEUCK 2", magari?

"Non saprei... forse. Se ne facessimo uno sarebbe molto più flessibile, senza le parti noiose, con un sacco di librerie di grafica... tutta un'altra cosa, in effetti. Alla Palace sono sicuramente interessati ad un seguito, ma non c'è nessun contratto, né una data di pubblicazione prevista entro il prossimo anno."

E cosa ne pensa la Sensi del "SEUCK" per Amiga?

"Ne sono rimasto leggermente deluso," ammette Chris. "Lo scrolling era piuttosto lento, ma lo miglioreremo sicuramente in "SEUCK 2!"

Con i diritti di "SEUCK" nelle loro mani, le percentuali sulle vendite sono arrivate a valanghe, e Jon si è lanciato nell'acquisto di una BMW 535i, mentre Chris ha ceduto al sogno di ogni programmatore e ha preso una Lotus, seguita da una Porsche e — ultimamente — la stupendissima Lotus Esprit (la stessa macchina agognata da metà dei redattori di ri-

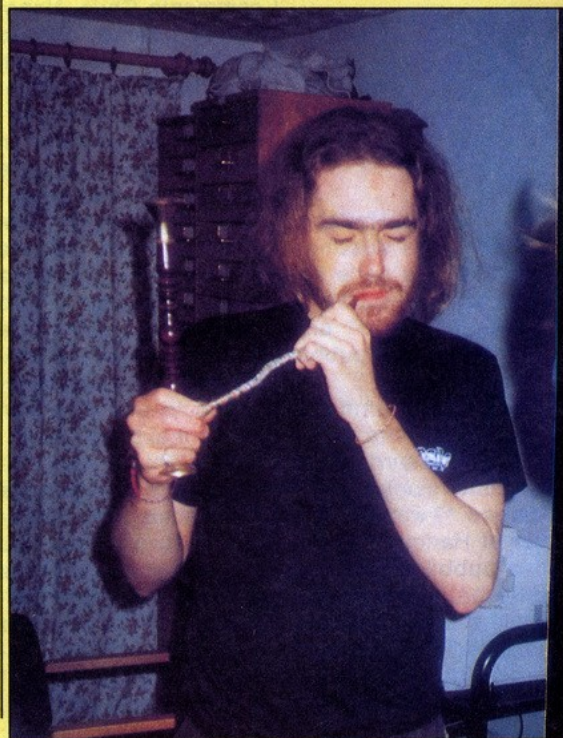
viste di videogiochi, NdT). La Porsche, fra l'altro, è stata venduta a Martin Galway, il nipote del famoso flautista e abilissimo musicista per computer, che ha lavorato brevemente per la Sensi.

L'assurdo blast 'em up budget "Oh, No!" è stato un piccolo sollievo dopo i rigori del "SEUCK". Si è trattato del loro unico titolo del 1988, dato che a questo punto la Sensible Software ha cominciato a lavorare per la Origin, gli specialisti americani di RPG che hanno recentemente vinto una Medaglia d'Oro per "Space Rogue". La Sensi si è imbarcata in una enorme avventura "di ruolo" intitolata "Touchstone" (vi ricordate il complesso?). "Abbiamo lavorato

alla struttura e alla storia di "Touchstone" per due anni, ed è un comune RPG fantasy con una particolarità tutta sua. Ora è diventato enorme e molto intricato. All'inizio volevamo che il giocatore potesse entrare nella vicenda partendo da una delle numerose trame secondarie."

"La Origin ha deciso che il mercato americano (che è quello a cui puntiamo maggiormente) stava cambiando e dirigendosi soprattutto alle console Nintendo. Non abbiamo una scadenza prefissata, ma dobbiamo ammettere di non avere fatto molti progressi. E molto bello lavorare con la Origin, e abbiamo raggiunto insieme un accordo per interromperne la lavora-

Qui sotto: Jon sogna il suo prossimo gioco con un hookah!



zione nel novembre dello scorso anno. Oggi il progetto è fermo, ma ne possediamo ancora il copyright e ci piacerebbe molto vederlo realizzare. La cosa bella è che è molto adattabile. Dato che abbiamo lavorato alla storia per diciotto mesi, potrebbe essere un'avventura testuale, un gioco tipo Cinemaware, persino un'avventura dinamica o qualsiasi altra cosa — un gioco adatto a chi lo commissioni. Poiché per il momento non abbiamo ancora nessun accordo con nessuna software house, continuiamo a tenere le dita incrociate. Per fortuna il loro progetto successivo non subì alcun ritardo, e nei primi mesi dell'89 Jon e Chris arrivarono in testa a tutte le classifiche con "Sensi Soccer", altrimenti conosciuto ai più come il classico "Microprose Soccer". Dopo cose come "Wizball", perché un gioco di calcio? "A dir la verità, perché non c'erano bei giochi di calcio in circolazione. Avevamo visto "Matchday 2" e non era male, ma volevamo fare qualcosa che avremmo potuto giocare, una cosa divertente. Ci sono voluti cinque mesi per farlo: non molti ma ci abbiamo messo un po' a ricevere gli assegni per svilupparlo! Eravamo disperati per cercare di strappare quegli assegni alla MicroProse, e con la partenza di un certo elemento di cui non voglio fare il nome alla fine ricevevamo una grossa somma. Fu molto frustrante e ci creò un sac-



Il frutto del successo — l'amata Lotus Esprit di Chris.

co di guai." Ma perché si rivolsero alla MicroProse, gli specialisti della guerra?

"Beh, non avemmo alcun problema per presentare il gioco alla gente. Come ti potrai ricordare, mettemmo degli annunci su un sacco di giornali e ricevevamo tonnellate di telefonate."

La MicroProse ovviamente offrì più degli altri, e la Ocean stranamente si rifiutò di acquistare da un intermediario e non seguì più il programma del tutto: ovviamente pensavano che due giochi di calcio sarebbero stati troppi sul loro catalogo. Ma come è evidente dopo più di un anno, "MicroProse Soccer" rimase il miglior gioco di calcio per C-64 sulla piazza, ed è ancora più venduto di tutte le versioni che sono uscite ultimamente. "In effetti, il

"SEUCK" non è il nostro titolo più venduto, ma "Soccer". Continuiamo a ricevere ancor oggi delle belle percentuali."

Comunque, le conversioni della Electric Pencil Company ("Zoids, Fourth Protocol", ecc.) sono state delle delusioni. "Kick Off" probabilmente ci costa un sacco di soldi ed è stato pubblicato nello stesso momento, anche se la versione per C-64 è una vera schifezza! (beh, ha ragione!) Noi non siamo miliardari, ma abbiamo reso ricche ben altre persone!"

"Il seguito di "MicroProse Soccer" uscirà in tempo per i mondiali, ma non ha niente a che fare con noi. Per fortuna lo chiameranno "World Cup Soccer" o qualcosa del genere, invece che "MicroProse Soccer 2!"

La loro cosa più recen-

te è, naturalmente, "Insects in Space", il mio gioco preferito della compilation "Fourth Dimension" della Hewson. "Abbiamo fatto "Insects" in due mesi nel Natale '88, lo abbiamo mostrato a tutte le case che fanno budget, ma nessuna lo ha preso in considerazione. Alla fine la Hewson lo ha acquistato, ma ci sembrava strano che la Hewson comprasse un gioco e non lo pubblicasse (sino ad oggi). Avevano previsto di farlo uscire dalla loro sussidiaria Rack-It, ma i progetti sono subito cambiati.

Ma chi ve l'ha fatto fare di scrivere "Insects"? "E' stato divertente! Tanto per farci due risate! St Helen Bak, che nome stupido!" Cosa mi dite dello sprite della "tettona"? "Potrebbero essere brufoli: Certo, come

no!"

Dopo pranzo, nella "se-de temporanea" della Sensible Software (casa di Chris) mi è stato mostrato il gioco di tennis sul quale il duo sta lavorando da un anno a questa parte. La pubblicazione è prevista per settembre, e la Palace sta pensando al titolo definitivo, per il quale sperano di ottenere qualche nome famoso. E poi?

"Non saprei," ha borbottato Chris, "forse passeremo qualche mese a cercare e sviluppare routine, dato che abbiamo già l'idea di base per un nuovo gioco...!"

CHE COS'È QUELLA RACCHETTA?

Ci sarà una recensione vera e propria del nuovo gioco il mese prossimo, ma per adesso posso dire che si tratta di un seguito non ufficiale a "MicroProse Soccer" con uno o due giocatori che girano per il mondo. Invece di una visuale dall'alto alla "Passing Shot" con sprites, il gioco usa una stupenda grafica a vettori con giocatori dalla testa triangolare, che si muovono sorprendentemente in fretta. Richard Joseph della Palace ha realizzato una strana versione della musica ufficiale del torneo di Wimbledon, ma per sa-



Chris e Jon ricordano i bei tempi con i Touchstone!

perne di più dovrete aspettare un altro mese. Vi assicuriamo che è un tipico gioco della Sensible Software! Nel frattempo ho un'ultima domanda per la Sensi: hanno forse intenzione di abbracciare la nuova tecnologia abbandonando il C-64 come hanno fatto gli altri?

"Beh, la cosa buffa è che stavamo per parlare di come il C-64 sia morto e tutto il resto, ma quando vieni a sapere che le vendite del C-64 e dell'Amiga... Abbiamo intenzione di seguire il C-64 ancora per un po'. L'Amiga è un bel 16-bit, ma il 64 è ancora fantastico, a modo suo. Quando i genitori vanno in un negozio, non stanno a guardare le specifiche tecniche di ogni macchina, ma solo i loro

prezzi."

Proprio quel che pensavo, ma cosa mi dite della mitica console C-64? "E un'idea molto interessante, ma bisognerà che lavorino sul prezzo, e poi c'è sempre la Nintendo come concorrenza."

Quel che mi ha sorpreso è che i due della Sensi non giocano molto. In particolare con le loro cose!! "Solo, ci manca il tempo," è stata la risposta all'unisono. Chris ha confessato di giocare con "Pinball Wizard" sull'Amiga (il produttore ci sfugge) e anche "Stunt Car Racer" della MicroStyle.

"Stunt Car Racer" è bello. Troppo bello, in effetti; abbiamo dovuto distruggere il disco! C'è qualcosa in quel gioco che cattura l'attenzione:

anche se si finisce l'allenamento si vuole lo stesso gareggiare — peccato che il computer sia troppo bravo! E proprio quel che vogliamo incorporare nei nostri giochi, la possibilità di far sbagliare il computer."

Una specie di Intelligenza Artificiale?

"Sì," si esalta Chris, "In effetti, se c'è qualcuno capace di farlo, venga da noi..."

"Sì venite," interrompe Jon, "Se siete giovani e volete essere sfruttati! Non mi sembra molto sensibile da parte tua, Jon!"

ANTAGAMERS

• SENSIBLE SOFTWARE'S •

INTERNATIONAL 3D TENNIS

INTERNATIONAL 3D TENNIS DELLA SENSIBLE SOFTWARE E UNA RIVOLUZIONARIA SIMULAZIONE DI TENNIS. L'USO INNOVATIVO DI GRAFICA VETTORIALE HA PERMESSO LA CREAZIONE DI UN TENNIS CON UNA GIOCABILITÀ ED UNA SERIE DI CARATTERISTICHE MAI RAGGIUNTE FINORA DA ALTRI PROGRAMMI DEL GENERE.

AUST. OPEN MELBOURNE
PRIZE MONEY: \$810000
6 ROUNDS
5 SETS ON CEMENT
ENTER TOURNAMENT
HONEY BREAKDOWN
RESELECT TOURNAMENT



Screenshots
various systems.

- Un'impressionante nuovo sistema di animazione a 3D.
- Quattro livelli di abilità: amatore, semi-professionale, professionale ed asso.
- Vista del campo di gioco da 10 diverse angolazioni (infinite nelle versioni Amiga ed Atari ST).
- Impara ed esegui il dritto ed il rovescio.
- Controlli realmente la direzione dei colpi.
- Ottima colonna sonora.
- Per uno o due giocatori.
- Voci degli arbitri di Wimbledon digitalizzate nelle versioni Amiga ed Atari ST.
- Salvataggio della partita in qualsiasi momento.
- 64 diversi avversari, con 16 possibili gradi di abilità.
- 72 tornei da giocare tutti basati su eventi reali: vengono riprodotte le condizioni originali... ed i favolosi premi!
- Quattro diversi terreni di gioco: erba, terra, tappeto e cemento — ognuno riflette le condizioni reali del gioco.
- Fotografie digitalizzate nelle versioni Amiga ed Atari ST.
- Scegli tra 22 tornei per giocare una completa stagione tennistica contro il campione del mondo e cerca di conquistare l'ambito premio di un milione di dollari.

• C64 • C64 DISK • SPECTRUM • AMSTRAD • AMSTRAD DISK • ST • AMIGA •

"E' esaltante, superiore agli altri giochi del genere, molto divertente sia per l'amatore che per il professionista, il miglior simulatore sportivo degli ultimi anni!"

ZZAP 94% ZZAP SIZZLER

PALACE

Distribuito in esclusiva per l'ITALIA da: **SOFTTEL** Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA - Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812

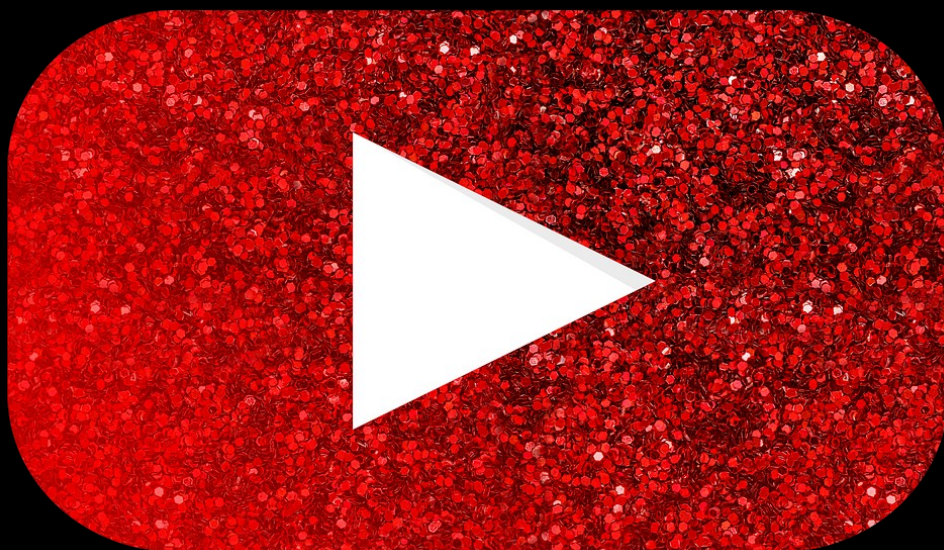
Scansione da www.retroedicola.com

In vendita per corrispondenza da LAGO Soft Mail Via Napoleone, 16 - 22100 COMO - Tel. 031/300174

ANTAGAMERS SU YOUTUBE

Vi basterà cliccare sul simbolo qui sotto per accedere al canale Youtube di An-taGamers, dove potrete trovare numerose rubriche a tema videogiochi.

Buona visione!



IL VIDEO DEL BIMESTRE

Questo giro vado a consigliare questa puntata deidicata a K e all'estate videoludica del 1991!

**ANTA
GAMERS**

DOMENICA 3 AGOSTO

ORE 21:00

SFOGLIAMO E COMMENTIAMO ASSIEME



K

30

LUGLIO/AGOSTO 1991

LA NUOVA RIVISTA DIGITALE GRATUITA!

clicca sulla copertina qui sotto per scaricare GRATUITAMENTE la rivista!



ARRETRATI 1-18

Vi ricordo che questi numeri non sono disponibili gratuitamente in quanto sono stati inviati solo agli abbonati paganti e, per correttezza nei loro confronti, vi verranno forniti solo a seguito di una piccola donazione, pari ad 1 Euro a numero.



Se siete interessati agli arretrati
(tutti o solo alcuni numeri)
potete scrivere a

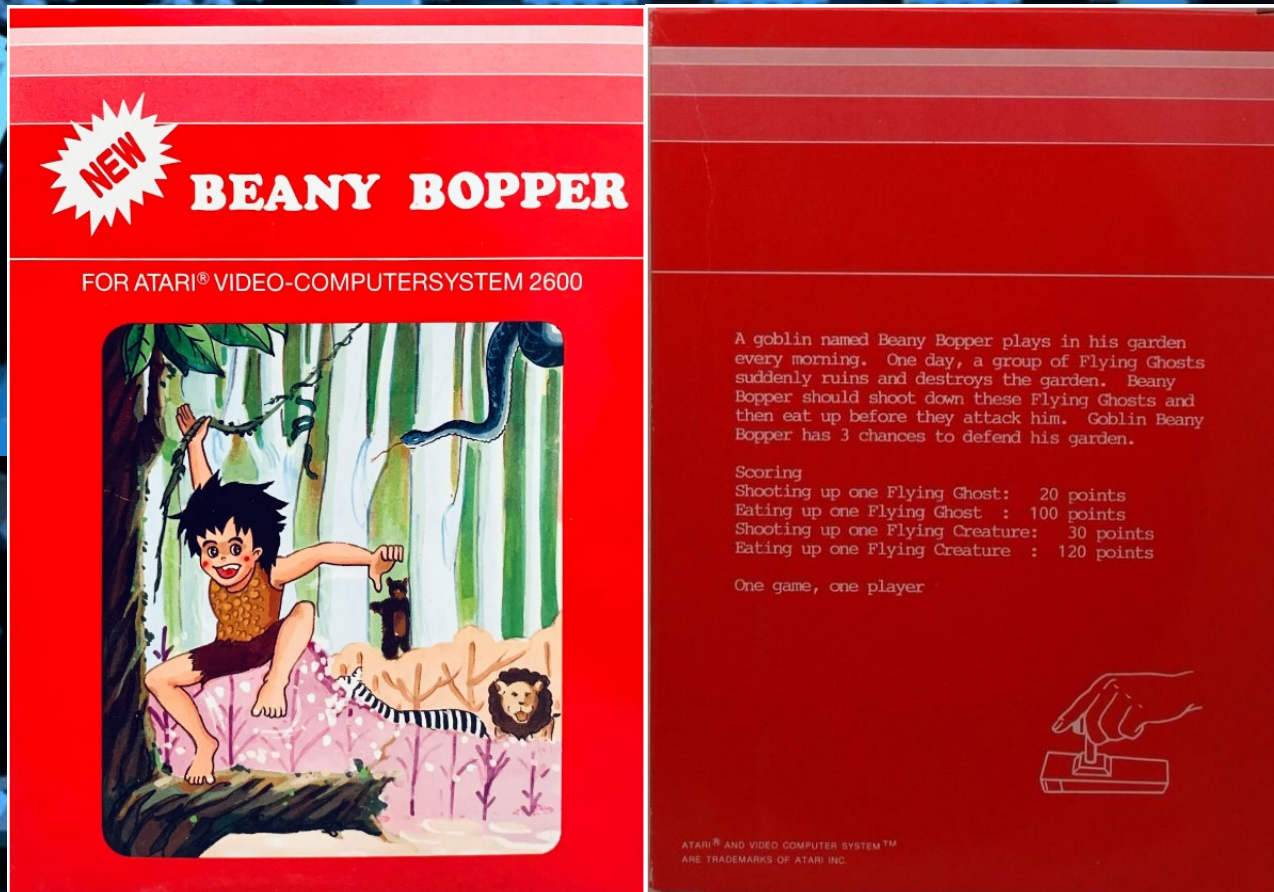
antagamers99@gmail.com

ARRETRATI 19-52

SCARICALI GRATUITAMENTE
CLICCANDO QUI SOTTO!!!



In questa pagina potete ammirare le confezioni di giochi per Atari 2600 identificate come "Cooper Black" dal sito atarimania.com. Dietro questo nome si cela una ditta di Taiwan che negli anni ottanta ha immesso sul mercato (non è chiaro con quanta legalità) cartucce per la gloriosa console Atari riciclando titoli già usciti, anche famosissimi, ma cambiandone spesso il nome e (questo è il punto che ci interessa) proponendoli con illustrazioni sulla scatola decisamente discutibili. Buona (si fa per dire) visione



Ed ecco, per la vostra gioia, la cover di Beany Bopper. Il gioco sembrerebbe riguardare un bambino con una canotta butterata e gli occhi languidi di un tossicodipendente che balla (da solo) in un rave party nella foresta. Sullo sfondo un leone sorride pensando a quando sbranerà il ragazzino, una zebra ci mostra quanto è scarsa nel gioco del nascondino, mentre un orso all'orizzonte si sveglia dal suo letargo per colpa del baccano prodotto dal piccolo teppista. Sul retro della scatola però scopriamo che il gioco dovrebbe invece avere per protagonista un goblin (???) che caccia dei fantasmi volanti (???) dal suo giardino. Detto così il titolo all'interno della confezione potrebbe esserci Pac Man... e invece si tratta dell'omonimo (quanto sconosciuto) Beany Bopper della 20th Century Fox Games che, oltre ad avere una copertina inguardabile, prevede di farvi controllare un occhio a caccia di alcuni cappellini dotati di elica. Vabbè.



ANTA GAMERS

N.53 LUGLIO-AGOSTO 2025

RETROEDICOLA
INTERVISTA A
SENSIBLE SOFTWARE

POPULOUS[®]

The main image is the cover art for the game Populous. It depicts a lush, green, hilly landscape with a large, white, walled city or fortress situated on a plateau. Several small figures of people are scattered across the landscape, some appearing to be working or building. The sky is dark and stormy, with swirling clouds and a few flying creatures. The entire scene is framed by a purple border.

IN QUESTO NUMERO :
INTELLIVISION TENNIS - FREEWAY
MICROPROSE SOCCER - BLADE RUNNER - SUPERMAN 64

ANTA GAMERS



QUESTO NUMERO VALE UNO O DUE CAFFE'?

**LE PAGINE CHE HAI APPENA LETTO RICHIEDONO
MOLTE ORE DI LAVORO OGNI MESE.**

**SE TI HANNO INTRATTENUTO PIACEVOLMENTE
CONSIDERA DI SUPPORTARE IL PROGETTO CON UNA
DONAZIONE MENSILE REGISTRANDOTI SU:**

WWW.PATREON.COM/ANTAGAMERS

**se preferisci puoi fare una singola donazione
utilizzando  **PayPal** sul conto
antagamers99@gmail.com**